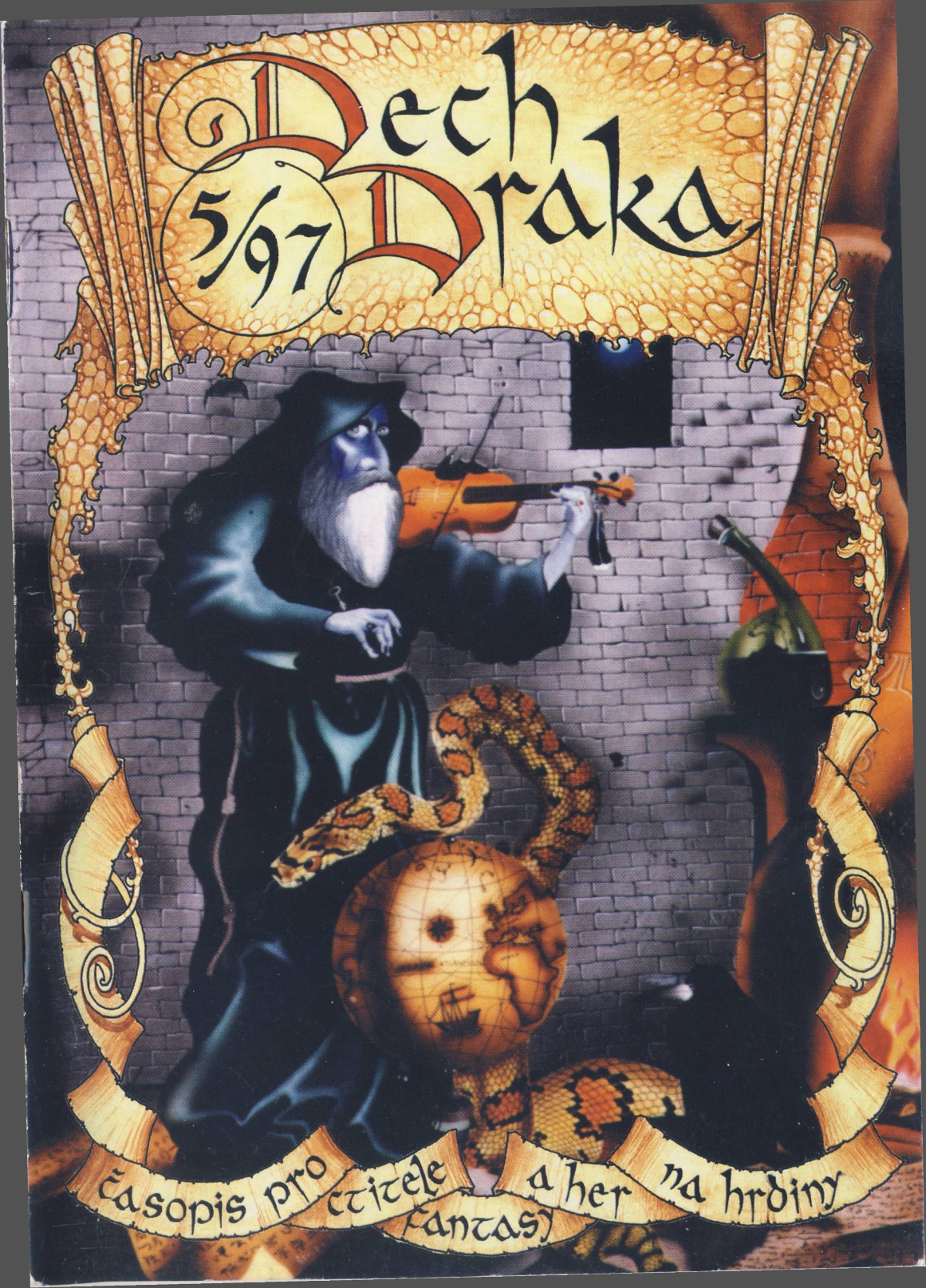
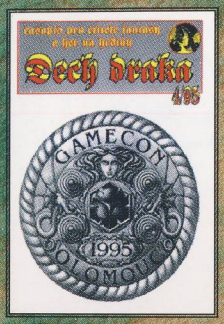
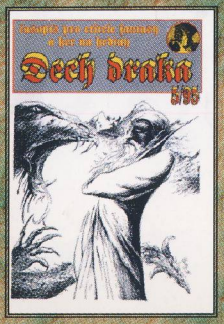
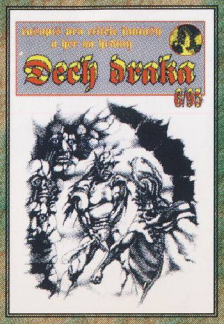
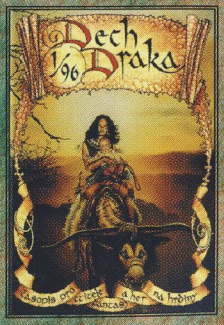

Dech Draka
5/97
časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

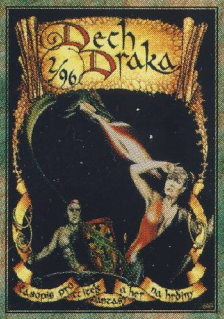
Chybí vám v knihovničce?

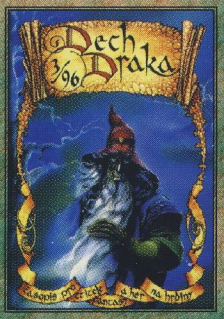


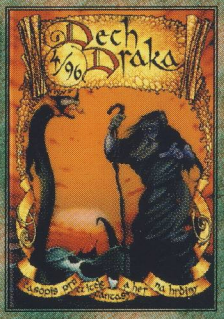


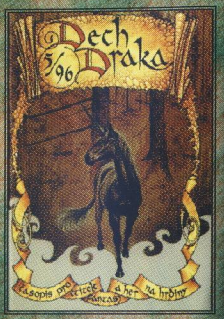


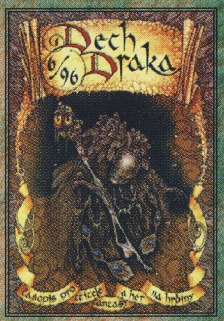


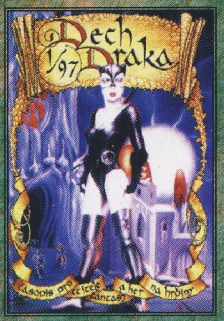


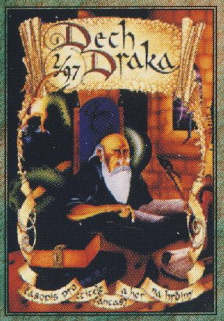


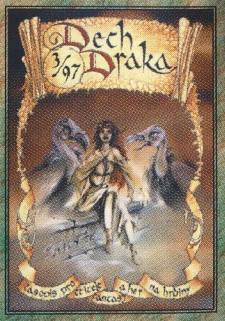












Stará (ale dobrá!) čísla Dechu draka a mnoho dalších her či knih vám nabízí zásilková služba ALTARu. Napište si na adresu : ALTAR, náměstí Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 a dostanete zdarma katalog s úplnou nabídkou.

Vážení přátelé!

Vítám vás v novém čísle Dechu draka. Uplynulý měsíc byl ve znamení GameConu a vzpamatovávání se z jeho následků. Podrobnější zpravodajství najdete v hloubi tohoto čísla, na tomto místě snad jen tolik, že přes veškerou nepřízeň osudu se GameCon nakonec vydařil a byl – pro ty, kdo na něj přijeli – skvělou hráčskou akcí. Rád bych také využil této příležitosti a poděkoval paní ředitelce základní školy Kamenka v Čelákovicích a všem ostatním zaměstnancům tohoto bohulibého ústavu za jejich nevšední pochopení a pomoc.

Tak jako v minulých měsících jsme se i dnes snažili pro vás připravit výběr z těch nejzajímavějších článků, které se nám v redakci sešly. Kromě pravidelných rubrik – další stupeň zasvěcení v Magicu, další várky recenzí na nejžhavější tituly a návodu, jak si nejlépe zahrát Dračí doupě – byla do tohoto čísla mimořádně zařazena i listárna (pište častěji!). Příznivce Dračího doupěte snad potěší veliká jeskyně, ostatním věnujeme více místa zase příště.

Přeju všem dobrou zábavu s tímto číslem Dechu draka.

Sansom

Dech draka V/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Jaroslav Špalek

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Ostravské tiskárny

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel. (069) 611 29 92, e-mail: drdech@mbox.vol.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 15. října 1997

Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
- Kamil Střelák: Čtyři kameny 3
- Stáňa Kučová: Písek 6

Teorie
- Jacek Brzeziński: Problémy a chyby 26

Z domova
- GameCon '97 30
- O spár Zlatého draka '97 35
- Je Magic pro každého? 36

Listárna 38

Recenze 41

Battletech 45

Trumfy osudu 49

220 voltů 53

Moudrá sova 56

Dračí doupě
- Michal Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 62

Přílohy:

Jeskyně
- Ormské balady 1

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® je zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™ a Weatherlight™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Dračí knihovna

Čtyři kameny

Kamil Střelák

... očekávám Tě tam u těch čtyř kamenů, kde byl poražen tvůj přítel při souboji s Oronoxem. Doufám, že přijdeš do úplňku. Já čekám.

Tvůj přítel

P.S.: Nesnaž se žádnou magií přijít na to, kdo jsem. Nepovede se ti to. Na brzkou shledanou.

„Ale, koho to vidím, není to snad siréna?" ozvalo se za zády světlovlasé dívce, která si ve stínu stromů rozčesávala vlasy.

Zvedla se a otočila.

„To jsi ty, Citiene?"

Nic se neozvalo.

„Nech těch blbostí a ozvi se!"

Znovu ticho.

„Hej, ty odporný elfe, jsi to ty?"

Listí stromu zašelestilo ve větru.

„Citiene, víš přece, že to nemám ráda. Vylez!"

„Vím, vím!" usmíval se mladík, který jako by se zhmotnil kdoví odkud a náhle stále před dívkou, uhýbaje hřebenu, který po něm hodila.

„Tohle už mi nedělej a neříkej mi siréna," vyhrkla. Pak zčervenala a sedla si zpátky pod strom.

„Co děláš tak daleko od svého rodného hvozdu?" zeptala se tiše.

„Asi to samé, co ty tak daleko od svých rodných vodopádů."

„Taky ti došel dopis, Citiene?"

„Taky," přisvědčil a hodil před sebe složený pergamen.

„Jo, abych nezapomněl, siréno – promiň, Es'ail'l, sluší ti to dneska." Všiml si, že se znovu zarděla. „Jsem rád, že tě zase po tak dlouhé době vidím."

„Děkuji a nápodobně," pousmála se.

„Kdo myslíš, že to psal?"

„Nevím," odtušil. „Snažil jsem se to zjistit, ale nejde to. Ptáci to neví, hmyz to neví a zvěř už vůbec ne. Dokonce ani podvědomí stromů mi nic neřeklo. Jen ten starý dub na pahorku sedmi hvězd se tvářil nějak tajemně. Z toho ovšem nelze nic vyvozovat, protože za prvé se tak tváří pořád a za druhé s nikým nechce mluvit. Jediný, s kým je ochoten občas prohodit pár slov, je ten starý druid, a ten je stejný jako ten strom, taky s nikým nemluví. S výjimkou toho stromu, samozřejmě."

„A co běžná magie, myslím identifikační kouzla a tak," podívala se na něj.

„Bezvýsledné. Ryby nic neví?"

„A nevíš jak? Copak v okolí čtyř kamenů je nějaká voda? Jediný, kdo mohl něco vědět, byly podzemní prameny, a ty se jen smály, jak je u nich zvykem."

„Takže nic?"

„Takže nic," přisvědčila a vpletla si do vlasů květinu.

„Zajímavé, ať je to, kdo je to, není zrovna bezmocný. Jen mi vrtá hlavou, jak může vědět o chudákovi Tan Verkovi. Když jsme bojovali s Oronoxem, nikdo tam nebyl."

„Můžeš být rád, že jako lesní duch jsi proti vrtání hlavou imunní," zasmála se.

„Pokud nemáš nic proti, Citiene, mohli bychom se zvednout a vyrazit."

„Dobrý nápad, už tak jsme tady moc dlouho."

„A ještě něco, Citiene..."

„Ano?" otočil se k ní.

„Zacpi si uši, chci si zazpívat a byla bych nerada, kdybys skončil tak jako minule," snažila se, aby to znělo přesvědčivě, ale na očích se jí dalo číst, že by nerada nebyla.

„Neboj se," mávl rukou, „přišel jsem na kouzlo, kterými získám odolnost proti tomu tvému zpěvu."

Aktivoval kouzlo a vzpomněl si na tu chvíli, kdy zaslechl ten zpěv poprvé. Es'ail'l začala zpívat...

... Šli už dlouho. Byli s Tan Verkem dohodnuti, že při setmění budou u něho v chalupě. Citien znal propouštěcí slovo, takže se nemuseli bát, že by je obranné kouzlo, které měl mladý čaroděj kolem svého domu, sprovodilo z tohoto světa.

Došli k rozcestí. K domu vedly obě cesty, jedna však procházela lesem a druhá okolo řeky. To oba věděli. Věděli ale taky, že každý bude chtít jinou cestou. Přesto se museli dohodnout. Museli celou cestu jít spolu. Netušili, co tím Tan Verk sledoval, když je na tohle upozornil. Bylo však zbytečné se ho na to ptát. Co neřekl sám, to se od něj nikdo nedozvěděl.

„Dobrá, jsme tady, kterou cestou teď?"

„Víš přece, kudy chci jít, Citiene, nebo snad ne?"

„Vím, vím," přisvědčil Citien, „ale ty přece taky víš, kudy chci jít já, ha?"

„Ha!" odsekla víla. „To se ví, že vím, ale já tam nechci."

„Budeš muset, protože já tam půjdu," zasmál se elf.

„Proč nemůžeš pro jednou udělat výjimku, co?" Chvíli ho sledovala, pak pokračovala. „Když půjdeš kolem řeky, tak alespoň poprvé v životě uvidíš něco krásného, a ne jen ten tvůj les. Lesem, lesem, lesem, pořád jdeme lesem. Už při pouhé zmínce – co zmínce, při pouhé myšlence na les mi běhá mráz po zádech a dělá se mi špatně..."

„Jak se ti může dělat špatně?" přerušil ji elf. „Víly, obzvláště sirény, nebo co to vlasně jsi, ten pocit neznají. Živíte se větrem a vodní pěnou a z toho vám být špatně nemůže..."

„Jak to můžeš vědět? Co?" tentokrát přerušila víla elfa. „Copak jsi víla, že se v tom tak vyznáš? A neříkej mi siréno, nemám to ráda, jsem rusalka!"

Konečně ticho. Ovšem jen na chvíli.

„Dobře, siréno, jdem lesem."

Es'ail'l zajiskřily oči.

„Znám tě chvíli, ale vůbec by mi nevadilo, kdybych tě nepoznala. Zajímalo by mne, proč Tan Verk trval na tom, abychom šli spolu."

„Mě taky."

Víla si začala pro uklidnění zpívat.

Tohle elf nečekal. Náhle uviděl všechny barvy duhy. Ne, on byl v duze, celý svět byl duha, všechno bylo krásné, ona byla taky krásná, nádherná, božská, neodolatelná ...

Otevřel oči. Ležel na Es'ail'l a vášnivě ji líbal. Zarazil se. Ačkoliv to u elfů není možné, začal měnit barvu.

Es'ail'l se s pobaveným výrazem na tváři snažila zadržet výbuch smíchu.

„Ehm," řekla nakonec, „nevěděla jsem, že vy elfové jste tak náchylní."

„Já... No... To... Teda..." Citien na ni pohlédl. Chtěl zuřit, ale nemohl. Cítil se trapně, zahanbeně a vlastně za to ani nemohl. Byl z toho chudák tak naměkko, že šel kolem řeky. Víla se mu snažila omluvit. Trvalo dva dny, než promluvil. Jen Tan Verk se smál. Es'ail'l taky moc nemluvila, za to se začínala červenat, bez ohledu na to, že je to u víl jejího druhu velmi výjimečné...

... „Asi půjdu spát, Es'ail'l," usmál se na ni.

„Dobrou noc," odtušila, „já využiji toho, že je vidět Měsíc."

Dobře věděl, že i když se chvíli bude zabývat Měsícem, přejde pak k tomu, že se bude dívat jak spí spleten v kořenech stromu. Dělala to vždy, jako víla moc nepotřebovala spát. Dříve tančila, zpívala nebo dělala jiné vílám přirozené věci. To už ale dávno není pravda. Teď se jen dívá a sní. Ani když je doma, netančí mnoho v peřejích. Jen sedí pod vodopády a zpívá si o něm. Věděl to. Řekli mu to ptáci, když si s nimi povídal. Pootevřel oči tak, aby si toho nevšimla. Seděla tam a dívala se. Tiše. Tiše jako Měsíc, kterému zpívala, když byla dítě. Ten, kdo by nevěděl, že tam je, by ji přehlédl. Seděla tiše a v duchu si zpívala píseň o něm.

Zavřel oči. Proč vlastně neopětuje její city? Kdo ví? Není škaredá, naopak její světlé vlasy, modré oči a překrásná postava – tolik krásy dohromady se jen tak nenajde. Proč tedy nechce její lásku? Bylo by mu s ní dobře. Věděl to. Ale ne. Teď ne. Zatím. Uvidíme.

Blížili se ke čtyřem kamenům. Úplněk měl být zítra. S tím, jak se blížili na to místo, se mu počaly vracet vzpomínky. Vzpomínky na dobu před několika lety. Vypadalo to nadějně. Vypadalo...

... „Připravte se," řekl Tan Verk, poté co kolem nich rozprostřel ochranné kouzlo.

„Dlouho to nevydrží, ale zkusíme to."

„Citiene? Určitě tě to moje ječení nesrazí?" ptala se Es'ail'l snad až s příliš velkou opatrností — Tan Verk se pousmál. Citien nemohl odpovědět. Nestihl to.

„Tady jste. Už vás čekám. Tak vy mě chcete zničit. Jste směšní. Tan Verk toho umí tolik, co já po narození, a chce mě porazit? Chachá!" smála se přízračná postava vznášející se před nimi.

„Citiene," pokynul elfovi čaroděj. Duškovy ruce opsaly ve vzduchu kruh. Kouzlo bylo aktivováno a eliminováno současně. Oronox byl mocný, s tím přece počítali. Ale nevěděli, že je tak mocný.

Čaroděj zaútočil tak, že si toho nikdo nevšiml, až na samotného Oronoxe, kterého se útok samozřejmě dotkl. Tan Verk dostal zpětný zásah, ale ustál ho bez zakolísání. Vyrovnal energii a znovu zaútočil současně s Es'ail'l.

Oronox ustoupil o krok a mávl rukou. Země před elfem vybuchla. Kameny srazily elfa k zemi a Tan Verkovi narušila exploze koncentraci. Es'ail'l přiskočila k Citienovi a zkoušela mu pomoci.

Tan Verk zůstal sám.

Oronox se zasmál: „Vážně sis myslel, že můžeš porazit mne, Skalního ducha? A proč? Abys tím pomohl lidem? Té divné rase, která sleduje jen materiální založení světa? Hlupáku. I kdyby se ti to povedlo, posunuly by se časové roviny a lidé by tě zničili. Moc dobře víš, že by nastal přeskok času, který by způsobil, že tady budeš muset stát, dokud někdo z lidí nevstoupí do magnetického pole druhého nebo čtvrtého kamene. To se může stát až za několik set let. Co budeš dělat pak proti jejich materialismu? Oni magii neuznávají. Zabili by tě. Všechny bys je nepřemohl. Nebo by tě bavilo pořád jen utíkat? Ne, já je spoutal do časové mříže právě proto, aby se to nestalo. A ty to nezměníš."

Paprsek vycházejícího slunce se zatřpytil na zpoceném Tan Verkově obličeji.

„Uvidíme," zasípal a pohnul prsty.

Oronox nechápavě zakroutil hlavou.

„S'c'si," obrátil kouzlo proti čaroději. Ten se chytil za hlavu a začal křičet.

Es'ail'l to viděla jen matně přes závoj slz stékajících jí po tváři, když odtahovala elfa za kameny.

Čaroděj mezitím klesl na kolena.

Oronox vztyčil ruku.

Výkřik.

Začalo svítat...

... „Jsme tady," poznamenal elf a pohledem projížděl místo minulého boje.

„Co teď?" Es'ail'l držela v ruce dopis a tvářila se zmateně.

„Nic. Jen sedět a čekat, snad se někdo ukáže."

„Co když to přece jen psal Oronox, aby nás nalákal?"

„To jsem ti přece vysvětloval už předevčírem," povzdechl si elf, „Oronox má moc, ale psát dopisy za prvé neumí, za druhé to není jeho styl a za třetí, počítám, že nemá ani chuť nás sem lákat. Pokud mu nepřekážíme, tak je to v pořádku. Osobně si myslím, že není zlý," odmlčel se. „Možná by Tan Verka ani nezabil, kdyby se vzdal."

„Jenže my nevíme, co s ním udělal," podotkla smutně rusalka. „Ráno, když jsem tam přišla, tak už tam nebyl nikdo. Třeba ho... Třeba ho spoutal k lidem." Po tváři jí při té vzpomínce stekla slza.

„To nevím, možné to je," vzdychl Citien. „Ale možná to bylo jinak."

„To se ví, že bylo."

Hlas se ozval tak náhle, že oba strnuli.

„No, co je, to ani nepozdravíte svého starého přítele?"

Pomalu se otočili.

Ticho, dlouhé, napjaté a zmatené ticho.

„Tan Verk?" ozval se nakonec elf.

„Správně," přisvědčil čaroděj a udělal krok vpřed.

Es'ail'l měla problémy s psychikou a mohla děkovat jen tomu, že jako víla měla vůči mdlobám odolnost. Zdaleka ji ovšem neměla proti hysterii. Přece jen bylo ječení, naříkání a zpěv její zbraní. Občas i slabostí.

Elf naštěstí, i přes svou strnulost, aktivoval ochranné kouzlo dostatečně rychle.

Přiskočil k dívce, aby ji uklidnil. Byla lehká a jemná. Její dotyk příjemně hřál. A když opřela svou hlavu o jeho rameno, stále vzlykaje, bylo mu podivně příjemně. Sladce. Bylo to tak krásné, jako když kdysi dávno spával v kořenech stromů tak starých, že se jejich roky nedaly už ani spočítat, a tak moudrých, že znaly odpověď na každou otázku. Jeho matka ho hladila a nad ním ve větvích mu ptáci dávali dobrou noc. Tak krásné to bylo. Ne, krásnější.

„Už je to v pořádku?" zeptal se a pomalu dívku odsunul. Přikývla. Chvíli se na ni díval. Měla skloněnou hlavu. Stála zmatená a bez pohnutí a, ačkoli to u víl jejího druhu není možné, zčervenala. Chvíli tam tak stáli oba. Zahloubáni do snů a úvah.

Tan Verk podruhé obrátil přesýpací hodiny a pootočil se k nim.

„Tak co?"

„To bychom se měli ptát my tebe." Citien se mu zkusil podívat do očí, ale velmi rychle toho nechal. Nebylo to zase tak dlouho, ale jeho oči jako by od jejich posledního setkání viděly věky.

„Změnil ses, příteli," pokynul hlavou Citien.

„Já vím..."

„Tak tys tehdy nezemřel, jak je vidět," ozval se znovu Citien po dlouhém mlčení, když čekali na úplněk. Právě jeho síly hodlal Tan Verk využít.

„Jak to tedy bylo?" Es'ail'l byla stejně zvědavá jako zardělá.

„Zaútočil jsem Oronoxovi na mysl a on mi to vrátil v zesílené formě. Měl jsem sice ještě síly, ale kdo ví, jak dlouho bych vydržel. Vlastně jsem měl jen jednu možnost, jak se zachránit. Zahrál jsem totiž vypálení mysli a pomalé umírání. Oronox si je jistý mou smrtí, případně věčným šílenstvím. Nepočítá s tím, že bych na něj znova zaútočil."

„Jak to chceš udělat?"

Plán, který navrhl, vypadal docela působivě. Docela...

... Trvalo to dlouho, než se vzpamatoval z té porážky. Proč mu to Es'ail'l udělala? Nechala ho tam stát proti Oronoxovi samotného. Proč? Ale on se nevzdá. Čekají ho roky práce a studia, ale nevzdá se. Nevzdá.

A byla to skutečně dlouhá doba. A těžká doba. Viděl tmu tmavší než nejtemnější černě a jas zářivější než nejčistší světlo, snesl žár, který byl větší než sám střed země, a mráz větší než chlad samého nitra vesmíru. Slyšel zvuky, které nelze slyšet, a viděl obrazy, jež nelze vidět. Ale nakonec získal tu moc, kterou hledal a žádal. Má moc a teď ji využije...

... „Tak vy jste přišli znova? To snad ne. Copak chcete skutečně zemřít?" Oronox vypadal smutně.

„Dlouho jsem hledal věc, kterou bych tě mohl zničit a pomstít tak smrt mého přítele, Oronoxi. A teď ji mám." V Citienově hlase zněla chladná krutost.

„A co to má být? Ha?" Oronox se pousmál. „Dal vám snad král Fénixu část svého plamene, který ukryl do ledového krystalu, jenž dostal od bohů hor?"

„Ne, je to něco mnohem mocnějšího."

Oronox se podíval na sevřenou dlaň, kterou k němu vztahoval Citien a hrozil, že ji rozvře. Nedalo se nevěřit, a i Oronox začal uvažovat, zda by elf skutečně něco nemohl mít.

Nakonec přece jen raději před sebou vytvořil štít a uvedl tak do nerovnováhy svou magickou energii.

„Co je to?" zeptal se.

„Lest," vzkřikl dušek a odskočil.

Es'ail'l, která do té doby stála nehnutě a koncentrovala se, vyslala vlnu svého hlasu tak, aby Skalní duch nemohl svou energii harmonizovat.

Oronox ucítil v zádech zásah velmi mocné síly. Nemohl však změnit působení obranné energie, dokud rusalka ječela. Záblesk.

Tohle neměl Citien nikdy vidět. Nebo snad měl? Es'ail'l zasažena kouzlem sklouzla do prachu. Tan Verk vyslal další zaklení. Boj pokračoval. Citien byl bezradný a zuřil. Snad právě ta zuřivost způsobila, že Oronox zavrávoral. Další zaklení.

Citien přestal koncentrovat pomocnou energii. Sklonil se k bezvládné rusalce. Slza mu sklouzla po tváři a dopadla na dívčino tělíčko. Vpila se pod kůži. Tak tedy žije. Dokud je schopna přijímat vodu, tak žije. Ale jak dlouho to bude? Jak dlouho to vydrží?

Čaroděj znovu zůstal sám. Ale zvládl to. Bylo to těžké, skončil na kolenou, ale přežil. A díky počátečnímu překvapení zvítězil.

J.Z.'97

„Jak je ti?“ zaptal se elf, sotva Tan Verk přivedl dívku k vědomí. Pohladil ji po vlasech.

„Jak to... Jak to...“

„Dobře, děvenko, dobře,“ odpověděl čaroděj. „Pokud si člověk něco opravdu ze srdce přeje, a je to ctnostné, získá to.“

Víla se podívala na elfa a chtěla čaroději věřit.

„Někdy to ale trvá trochu déle,“ zašeptal elf a políbil Es'ail'l.

„A někdy to je k vlastnímu nepohodlí,“ řekl čaroděj právě ve chvíli, kdy po obloze přeběhl blesk a čas jakoby přeskočil.

„Budeme muset pryč, sotva se objeví lidé. Kam?“ zeptal se smutně čaroděj.

„Někde, kde se ve stínu stromů schovává nějaká krásná říčka se spoustou peřejí a kde nás lidé nenajdou,“ odtušil elf drže Es'ail'l za ruku.

Es'ail'l byla šťastná, a to štěstí ji léčilo více, než všechna kouzla světa.

„Lidé nás stejně najdou, ať se přeneseme kamkoli, nakonec už nebudeme mít kam odejít,“ přerušil Tan Verk jejich snění.

„Ale dívejme se na to z té lepší stránky. Lidé jsou volní, osud světa je teď v jejich rukou. Dokud neukončí náš osud, budeme si žít někde u říčky ve stínu stromů,“ pousmál se magik. Přece jen byl rád, že to dopadlo tak, jak to dopadlo. Při pohledu na ty dva to ani jinak nešlo...

Čekali. Jak dlouho? Kdo ví? Pak zaslechli hlasy.

„Čaroděj, na hranici s ním!“ vzkřikl jeden z lidí, přibíhajících na plošinku.

V ruce držel meč.

Čaroděj splétal přenášecí kouzlo.

Muž přeskočil jeden ze čtyř kamenů.

Zablesklo se...

Ve větvích zpívali ptáci a sluneční paprsky dopadaly přes koruny stromů na vodní hladinu. A jen občas tu a tam bylo slyšet lidské hlasy. Ale ty byly ještě hodně, hodně daleko...

ilustrace Jana Žižková

PÍSEK

Stáňa Kučová

Ach odpusť, že má duše schopna není
z tvé božské síly, o níž dávno ví,
stvořit si víc než obraz pískový
jen k zániku a zkáze předurčený...

E.B.Browning

Byla to opuštěná pláž na samém okraji obrovského města. Nikdo z lidí tudy nechodil, asi proto, že silnice končila už několik kilometrů odtud a na pláži nebylo kromě písku, mušlí a mořské pěny nic, co by sem kohokoliv mohlo přilákat. A tohle všechno byly naopak důvody, proč sem M. jednoho dne na počátku léta přišel.

Myslel, že moře by mohlo odplavit pocit nepatřičnosti, který v poslední době čím dál tím častěji pociťoval v blízkosti téměř všech lidí z města.

Nebyl to nejspíš nejlepší nápad, protože při pohledu na svobodné mořské vlny a šedozlaté písečné duny si svou odlišnost uvědomoval ještě více a nechuť k městu a k lidem v něm spíše narůstala. Raději už ani nepřemýšlel o tom, oč je mu čistota a majestát oceánu bližší než přesycenost a následná otupělost současného světa. Pokusil se odpočívat.

S sebou v batohu měl jenom knihu, papíry a pero, a ani nevěděl, jestli je dnes použije.

Zvedl se silný vítr a hnal mu písek do očí, musel je tedy zavřít a pokoušel se usnout. Možná se mu to i podařilo, protože když oči znovu otevřel, bylo slunce už mnohem dál a níž. Protáhl ztuhlé ruce a nohy, sundal si boty a vydal se těsně podél moře na západ.

Díval se na krásné vysoké vlny, na pěnivý příboj a občas pohlédl i na druhou stranu, kde se v dálce rýsovala silueta jeho známého, odmítaného, ale osudového

města. Mhouřil oči před zapadajícím sluncem, červenajícím na své cestě za obzor. Rozbité mušličky ho píchaly do bosých nohou. V jednu chvíli se mu zdálo, že o pár metrů dál ve směru jeho cesty někdo shrbeně sedí v písku.

Přišel tedy blíž a překvapeně zjistil, že je to asi dívka, stočená do klubíčka, hlavu svěšenou mezi koleny. Nemohl to však říci s jistotou, neboť světlé, husté a dlouhé vlasy zakrývaly tvář, ramena, záda a spadaly kolem těla dolů, kde se těsně dotýkaly země. Bylo mu jasné, proč si té bytosti nevšiml dřív. Barva její kůže i vlasů byla téměř stejná jako nazlátlý písek a nebýt stínu, který domnělá dívka vrhala za sebe, asi by jen prošel kolem, nevšímavý a slepý.

I tak se obával úplně se k ní přiblížit. Děsil se, jakou tvář by mohl pod rovnými matnými šlahouny vlasů spatřit. Proto se nezastavil. Šel dál podél moře, příliv postupně navlhčoval předtím suchý písek a vytlačoval M. dál na pevninu.

Po nějaké době ho napadlo, že moře by už mohlo dosahovat k sedící dívce. Otočil se, aby zjistil, jak je to vlastně doopravdy. Ale už ji neviděl. Splývala s okolím nebo snad odešla opačným směrem. Třeba si taky jen chtěla odpočinout, jako on.

Obrátil se zpět a chtěl pokračovat v chůzi, aby do tmy došel zpátky do civilizace. Ale sotva se otočil, strnul.

Stála tam, po kotníky v mořské pěně, úplně nahá. Opět neviděl její obličej, v podvečerním větru jí vlasy vlály a téměř úplně jej zakrývaly. Nechápal, jak se mohla dostat až k němu. Jedině, že by proplavala velkým okruhem pod hladinou a teď rychle vyběhla na mělčinu. Hned ale ten nápad zamítl, vlasy měla suché a taky její tělo se zdálo být bez jediné kapky. Pustil to tedy z hlavy a oslovil ji (teď, když už nebylo pochyb, že se jedná o mladou dívku, štíhlou a bezmála krásnou). Zeptal se jí místním nářečím:

„Není vám zima? Teď při přílivu se hodně ochladilo."

Dívka lehce zavrtěla hlavou a přešla několik kroků směrem k němu. Mimoděčným pohybem ruky si odhodila vlasy z obličeje, M. uviděl jemné rysy její tváře a přivřené oči, modré až do šeda, tak, jako moře za ní a kolem ní. Rázem ho celá situace vtáhla ještě více.

Dívka se usmála a s nepatrným přízvukem, obvykle usvědčujícím cizince, sotva slyšitelně řekla:

„Vymyslela jsem si hru, už dávno. Ale nemám nikoho, kdo by ji hrál se mnou. Měl byste chvíli čas?"

„A-ano, samozřejmě, měl," snad až příliš rychle odpověděl M. A vzápětí trochu zaraženě dodal: „A jakou hru máte na mysli?" „Pojďte se mnou," řekla dívka a vztáhla ruku. M. ji uchopil a stiskl, byla malá, suchá a chladná.

Vedla jej pomalu dál, stále západním směrem. Po pěti minutách odbočila napravo, kde se v postupujícím soumraku rýsovala velká písečná duna. Obešli ji, dívka pustila mladíkovu ruku a chvíli pátrala v písku, zabořená až po lokty. Pak začala s jistou námahou tahat a rolovat veliké plátno. Ukázalo se, že látka zakrývala otvor, vyztužený dřevěnými trámy a tak veliký, že se jím bez potíží mohl protáhnout dospělý člověk.

Dívka plátno opatrně položila na zem a v otvoru zmizela. M. ji bez váhání následoval a po pěti kamenných schodech sestoupil do nějaké místnosti. Uvnitř byla tma.

Slyšel zvuky hrabání a otevírání dvířek, snad dřevěných. Škrtla sirka a plamen svíčky vzápětí ozářil krásnou tvář. Dívka opět velmi tichým hlasem pronesla:

„Už dlouho jsem hru nehrála, musíte tedy prominout, pokud nebude všechno úplně v pořádku. Pravidla ovšem zůstávají stále stejná."

„Pravidla," chytil se první konkrétní věci honem M., „řeknete mi je?"

„Ano, snad, asi bych měla. Vy je neznáte? Pravidla se přece nikdy nemění..."

„Ale jak bych je mohl znát? Jsem zde poprvé."

„Přece," trochu netrpělivě stáhla obočí dívka, svíčka se rozhořela a plamen osvětloval teď i věci, ze kterých M. běhal mráz po zádech. „Já přece myslím ta pravidla, která má každá hra. Například, když už člověk jednou začne hrát, nesmí z vlastní vůle skončit dřív, než je rozhodnuto o vítězi. Pak také, že své výhody, nevýhody, zkušenosti i skryté trumfy nese každý sám a v rámci hry je může využít. A v neposlední řadě, že odměnu získá každý, kdo toho druhého najde, i kdybychom to měli být oba dva. Víte už, co myslím?"

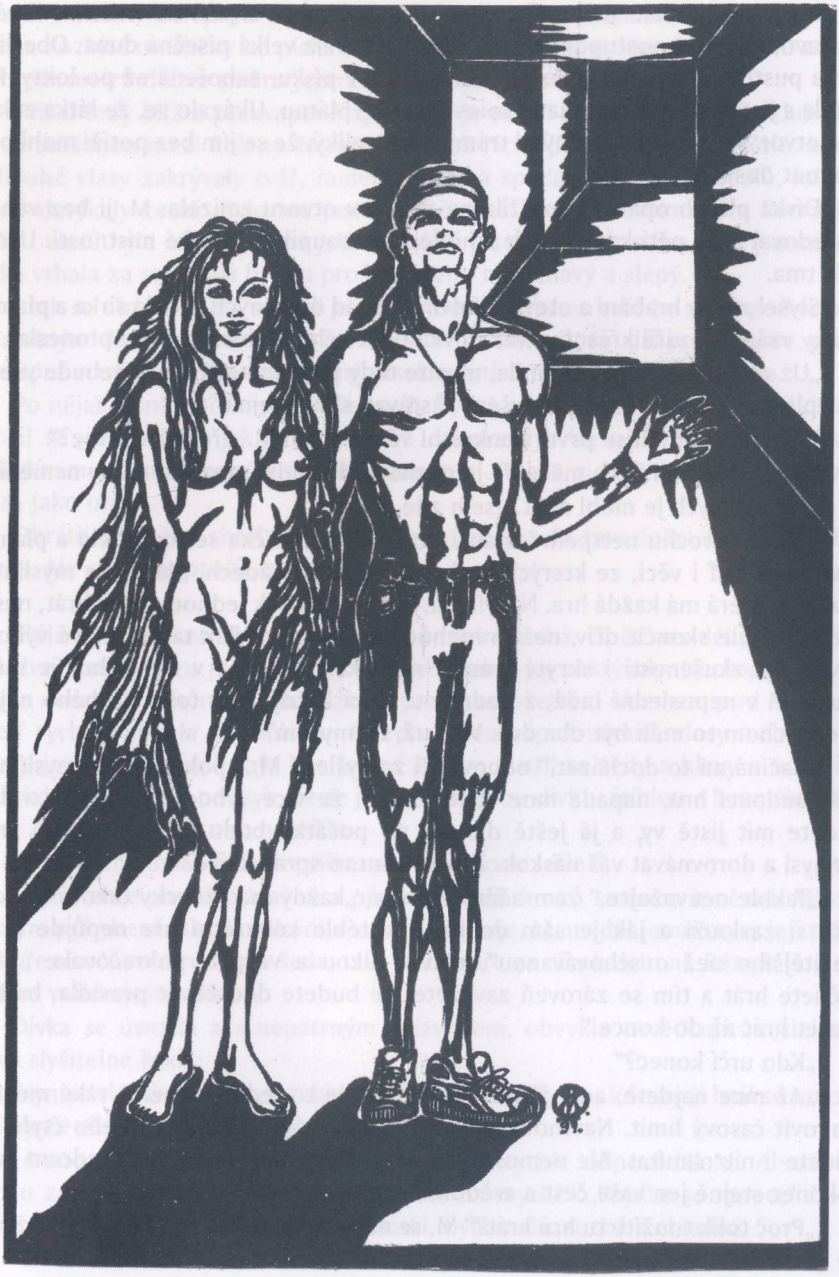
„Začíná mi to docházet," odpověděl zamyšleně M., „pokud ale pomyslím na naši budoucí hru, napadá mne stále jen to, že více výhod a skrytých trumfů budete mít jistě vy, a já ještě dlouho po počátku budu odhadovat její směr a smysl a dorovnávat váš náskok. Zdá se vám to spravedlivé?"

„Takhle neuvažujte," zamračila se dívka, „každý má vždycky takový náskok, jaký si zaslouží a jak je sám dobrý. A v téhle konkrétní hře nepůjde o nic složitějšího než o schovávanou", mávla rukou a vzápětí pokračovala: „Jestli začnete hrát a tím se zároveň zavážete, že budete dodržovat pravidla, budete muset hrát až do konce."

„Kdo určí konec?"

„Až mne najdete, a až já pak najdu vás. Je to jednoduché. A také musíme stanovit časový limit. Navrhovala bych několik málo hodin – tři nebo čtyři, nebudete-li nic namítat. Ale nemusíte se bát, jediným opravdovým soudcem bude nakonec stejně jen vaše čest a svědomí."

„Proč tolik toužíte tu hru hrát?" M. se neubránil podezření, i když byl už stejně rozhodnut dobrodružství podstoupit.



„Jsem osamělá," pokrčila dívka rameny, „a už od dětství mne tohle bavilo – někoho hledat a sama se skrývat. A pak, je tu ten nádherný labyrint, jako stvořený pro hru".

„Labyrint?" M. se zarazil. „Tady? Dál v podzemí? Nebo snad na povrchu, někde poblíž?"

„Tady kolem" – dívka obsáhla rozmáchlým gestem okolní stěny a asi i krajinu venku, za nimi, „ukážu vám začátek." Otočila se ke stěně a začala ji světlem svíčky prohledávat. Prohlédla i dřevěná prkna a ztvrdlý písek napravo od M.

„Ano, tady je to," řekla vesele a tlačila tenkou dřevěnou lištu směrem dolů. Skrytý mechanismus zaskřípal. „Vidíte, už jsem tu léta nebyla, nemusíte mi přičítat žádné výhody." Podívala se na M. a zajiskřilo jí v očích, teď tmavě modrých jako obloha před bouří.

Prošli otvorem a za krátkou spojovací chodbou se objevila další místnost, menší a útulnější. Na zemi a do poloviny stěn byly položeny koberce, měkké a ve světle svíčky matné, zase tak pískově žluté, téměř okrové jako vlasy té dívky, která určitě vyrostla uprostřed písku a pod spalujícím slunečním žárem, dívky, která se beze studu koupávala v ostře slané vodě.

Ve tmě v odlehlém koutě se rýsovala malá dřevěná bedna. Dívka k ní pomalu, malými krůčky došla a otevřela víko, z něhož tím pohybem spadla vrstva prachu. Vytáhla láhev s tmavou, snad červenou tekutinou a dva veliké skleněné poháry. Pohodila hlavou a s úsměvem, ze kterého se M. podlamovala kolena, pronesla:

„Na začátek každé hry patří přípitek. Tohle víno jsem zde ukryla před sedmi lety a že je pořád tady, to je jasný důkaz toho, že můj labyrint, mou skrýš, za tu dobu nikdo cizí neobjevil."

M., už téměř lapený do sítě tajemné krásy a neočekávaného dobrodružství, připadající si jako ve snu, se okamžitě usmál: „Čím starší je víno, tím větší má sílu."

Posadil se se zkříženýma nohama na měkký koberec a dívka usedla proti němu. Nalila temně rudý nápoj do poháru z brouseného skla. Stále se klidně usmívala, jako kdyby právě probíhalo něco, nač už dlouho čekala a co měla dokonale připraveno. Dívala se mu do očí.

„Já si prostě ráda hraju," zašeptala, „a je-li spoluhráč navíc pozoruhodný, postačí mi jedna jediná hra pro vzpomínky i na několik let," dokončila, z očí jí svítil nekonečný čas. M. trochu zamrazilo, projela jím jakási pochybnost, neurčitý strach. Neměl pro to žádný důvod. Jen cosi v dívčině hlase, až moc bezstarostném, v tom lehkém tónu, jej varovalo.

„Budiž," řekl si sám pro sebe, „každá pořádná hra musí skrývat nějaké nebezpečí, jinak by nebyla ani trochu zábavná. Pro mne už ta celková hra života většinu kouzla ztratila. Třeba tady najdu, po čem jsem jinde marně pátral".

Seděli na měkkém koberci proti sobě. Dlouho bylo ticho, jen vína pomalu ubývalo.

Chtěl se jí zeptat na spoustu věcí – kdo vlastně je, odkud přišla, jak a kým byl postaven tajný labyrint. Raději však mlčel a jen se na ni díval. Vypadala jako socha, vytesaná z pískovce, jemná a propracovaná. Ve slabém mihotavém světle se dokonale setřely rozdíly mezi barvou její kůže a temně zlatými vlasy, spadajícími v hustých pramenech po útlých zádech. Vypadalo to, jako by dívka kdykoliv mohla strnout v některé své pozici a zůstat tak bez potíží navěky, jako bohyně písku, zlata a moře.

V celém jejím zjevu nebylo nic, co by rušilo oko pozorovatele, všechno bylo hladké, jemné a okrové, béžové a matné jako ta nejjemnější kočičí srst, jako zrnka písku, jako jíl v lesích daleké země, do které M. kdysi v mládí zavítal.

Odháněl představy, které se mu neustále honily hlavou – zkamenělá dívka, stojící po celý jeho život za okny jeho pokoje, jeho neschopnost pohlédnout až do konce života na dívku jinou, on, ležící mrtev v rakvi, na jeho hrobě opět táž pískovcová socha a jeho duch, bloudící v kruzích kolem ní.

Nepatrně se ušklíbl a svoje úvahy násilím přerušil.

Nesmí nechat vyhrát představy nad zdravým rozumem. Je třeba hrát hru, je nutné nad tou zlatavou nymfou zvítězit a pak žádat odměnu. Je nezbytné ji získat, spoutat a ovládnout, není možné být ještě někdy slabý.

Vstal.

Urovnal nohou důlek v měkkém koberci a pevným hlasem řekl:

„Oslavili jsme naše seznámení, velmi příjemně, můžeme tedy začít hrát. Přijímám pravidla, u vás předpokládám totéž."

Dívka také vstala, přešla k truhle, vyjmula z ní světle hnědý šátek. Uvázala si jej kolem těla, což M. vyřešilo příjemně nepříjemný problém, kam pohlížet. Dodalo mu to ještě více sebevědomí. Pokynul dívce a se slovy „Najdu vás zcela jistě" jí otevřel vrzající dvířka na druhé straně místnosti. Za nimi se rýsovala temná a vlhká chodba. Ona řekla: „Deset minut určitě odhadnete, pak se vydejte na cestu," a neslyšně zmizela za zákrutou.

M. si lehl na zem a čekal. Pozoroval malá zrníčka písku v koberci a ta barva, jaksi prapůvodní a tak okázale přírodní, jej uklidňovala, kouzlila mu na tváři smířený úsměv. Připadalo mu, že se do něj vlévá síla a vyrovnanost, jakou už

dlouho nepoznal. Napadlo ho, že i dívka musí z té prastaré, základní barvy čerpat svou sílu, že i ji musí písek nějak podporovat...

Pak se ji vydal hledat.

Protáhl se nízkým otvorem, dvířka nechal pootevřená. Všude kolem něj byl teď vlhký písek a téměř tma. Z hlubin labyrintu šel chlad.

Snažil se jít pokud možno rovně, chtěl si zapamatovat cestu a propátrat celé bludiště, všechny chodby, zákruty a kouty. Brzy však zjistil, že je to nad jeho síly – chodby byly příliš podobné, příliš tmavé a nepřehledné. Po chvíli si však všimnul něčeho, co by mu mohlo pomoci zorientovat se - vlhkost stěn nebyla všude stejná, zvětšovala se směrem dopředu a mírně nalevo. M. se tedy držel tohoto vodítka. Doufal, že brzy nalezne podzemní řeku nebo snad dokonce předěl, oddělující labyrint od oceánu (vůbec už nevěděl, jak daleko od moře se nachází, ani jak hluboko v podzemí chodby jsou) – něco, co by mu pomohlo bludiště obsáhnout nebo alespoň určit jeho hranice.

Rozhodl se tedy neodbočovat do žádné z postranních chodeb a postupovat pořád jen kupředu. Nebylo to však lehké, zvláště tam, kde se chodba dělila na několik menších, téměř identických. V takovém případě si M. vybíral tu nalevo. Vlhkost po krátké době opravdu citelně vzrostla, což v něm vzbudilo poněkud neoprávněnou radost – za další půlhodinu chůze se totiž opět postupně snížila. Nebylo ovšem nic lehčího, než se vrátit do místa mokrého nejvíc, pokud to bylo možné přesně odhadnout. Tam se M. zastavil a odpočíval.

Byl unavený. Šel velmi dlouho, snad několik hodin a měl špatný pocit, že tak daleko by se dívka asi neschovala. Nenapadala jej však žádná jiná metoda (kromě spoléhání na naprostou náhodu), jak ji najít.

Už se dokonce mohl rozhlédnout, kolem totiž nebyla tma úplná. Jakési slabé rozptýlené světlo mu dovolovalo vidět obrysy bočních chodeb. Povrch stěn a půlkruhového stropu byl hladký, jak jen udusaný písek může být. Nedrolil se ani neopadával, nebyla na něm plíseň ani nic jiného. M. rozpoznával jenom holý, dokonalý oblouk.

Vybral si tedy nejvlhčí chodbu, ústící téměř kolmo doleva, a odhodlaně do ní vstoupil. Bylo příjemné, že světlo v ní bylo silnější než na okruhu – ta těžko identifikovatelná záře se linula snad ze stěn. Chodba se rozšiřovala a M. zanedlouho došel na její konec, k závěsu z drobných, pevných, stříbřitě kovových kroužků. Byl tak dlouhý, že v chodbě tvořil mohutné záhyby.

Nebylo vůbec lehké závěs odhrnout. Ta kovová záplava byla tak těžká, že M. musel napnout všechny síly, aby nadzvedl alespoň dolní cíp a mezerou se protáhl.

Na druhé straně se narovnal a chtěl se rozhlédnout. Byl ale oslněn velmi prudkým světlem, nevycházejícím z žádného viditelného zdroje. Přímo před ním se leskla černočerná hladina podzemního jezera.

Okusil vodu – byla chladná a trošku slaná, avšak mnohem míň, než voda v oceánu. Do hloubky nebylo vidět, nažloutlé světlo se lámalo na hladině, pod ni však neproniklo. Konec jezera se ztrácel za výběžkem skály.

M. stál a rozhodoval se, má-li plavat za skálu a přesvědčit se, není-li dívka skrytá tam. Světlo pohasínalo, jako by jej černé jezero postupně pohlcovalo. Pod hladinou byly vidět ojedinělé nezřetelné záblesky.

M. se tahle nepřívětivá říše písku a vody vůbec nelíbila. Pak se ale odhodlal a skočil do jezera. Aby překonal chlad, který mu svazoval ruce i nohy, snažil se plavat co nejrychleji a za chvíli už vystupoval z vody na malou plošinku za skálou. Kolem něj bylo několik výklenků.

Musel do každého z nich vstoupit a prohledat je rukama, tak málo bylo teď už vidět.

Když propátral předposlední a neúspěšné osamocené hledání jej už pomalu přestávalo bavit, sklouzla jeho dlaň z kamene na něco hladšího a jemnějšího. Nejprve se lekl, strach však vzápětí vystřídala úleva a radost. Byla to ona, její siluetu by rozpoznal i za tisíc let. Usmál se.

„Nebylo lehké vás najít, všechno bylo tak stejné, chodby tak dlouhé a moje trpělivost byla už téměř u konce."

„Vybral jste si delší cestu, proto vám trvalo tak dlouho sem přijít," odvětila dívka poněkud ironicky. „Všechno řešíte moc logicky. Jsou případy, kdy vylučovací metoda není tou nejpříhodnější."

Škrtla sirkou. Její rysy byly teď ostřejší, tvář protáhlejší a vlasy rozcuchané. V očích jí však stále ještě seděl dětský úsměv.

„Svou část úkolu jste splnil, teď je řada na mně. Dokonce si můžete vybrat: chcete se vrátit na výchozí místo nebo pokračovat odtud?"

M. si představil celou tu cestu, kterou musel sám ujít. Neměl nejmenší chuť ji teď hned opakovat.

„Tady," řekl. „Napadá mne však jedna věc. Platí naše domluva ohledně odměny – totiž, že vítěz si může přát cokoliv?"

„Cítíte se být více vítězem, jen proto, že jste hledal jako první," pousmála se dívka, „ale budiž. Domluva samozřejmě platí. Pravidla se opravdu během hry nemění."

Posadila se do výklenku.

„Já zde počkám a vy se dobře ukryjte. Stejně je ale velmi pravděpodobné, že vás brzy najdu a pak budeme moci mít nějaké přání oba – pokud se nedomluvíme na jejich vzájemném vyrušení."

„S tím nepočítejte," odpověděl sebevědomě M., „svého práva se rozhodně nevzdám".

„Dobře, teď už běžte," řekla, „hra se nám poněkud protáhla, časový limit byl moc dlouhý. Příště musím stanovit, aby byl alespoň poloviční – nebudu muset tak strašně dlouho čekat a pokud ano, budu si už jista výhrou".

„Možná jste si hru představovala zábavnější," pokrčil M. rameny, „promiňte."

„Ne," zavrtěla hlavou trošku nepřesvědčivě dívka, „já jen vždycky zapomenu, jak těžko si lidé na labyrint zvykají, jaké potíže jim dělá orientace v jednotlivých úsecích, nemají-li přehled o celku."

Podíval se na ni udiveně, ale neřekl nic. Pustil osamocený pramen medových vlasů, který bezděčně svíral v dlani, hřbetem ruky přejel přes sametovou paži a s tichým pozdravem odešel.

Už věděl, kam se schová, výklenku nad vchodem jeskyně si všiml po cestě, když se pokoušel nadzvednout kroužkový závěs. Již beze strachu přeplaval jezero. Rozptýlené světlo bylo sice stále slabé, ale závěs stříbřitě zářil. M. trvalo pouze několik minut, než se ocitl na druhé straně a vyšplhal po něm nahoru. Ve výklenku se poněkud nepohodlně usadil.

Čekal. Byla mu zima. I těch několik temp přes jezero mu vzalo hodně sil. Neměl jezero rád, protože se mu zdálo, že v jeho bezedných hlubinách se může skrývat cokoliv.

Přemýšlel, je-li vůbec možné vyměnit normální, obyčejný a nezajímavý svět za jiný, třeba jen na krátkou dobu. Může-li normální člověk beztrestně zmizet ze svého nudného života, vejít do cizího příběhu a pak se zase vrátit.

Mezerami mezi kroužky prosvítala slabá záře z jeskyně. Po určité době se světla objevilo více. Drobná opálená ruka odhrnovala závěs, vzápětí dívka proběhla pod výklenkem a utíkala směrem do labyrintu, lehce a velmi rychle.

Jen co se M. stačil podivit tomu, že tak křehká bytost bez potíží dokáže nadzvednout těžký kovový závěs, běžela dívka zpátky. Vlasy za ní vlály a v šeru opět téměř splývala s okolím.

Takhle se to opakovalo ještě dvakrát. Při třetím přeběhnutí, za dobu poloviční než potřeboval ke svému hledání on, stanula dívka pod závěsem a pohlédla vzhůru. Oči jí divoce zářily.

„To bylo chytré," usmála se, když M. seskočil z římsy na tvrdou zem. „Ale abych řekla pravdu, neexistuje v celém labyrintu žádná skrýš, ve které bych vás

dříve či později neobjevila. Tahle moje znalost se ovšem nevymyká pravidlům, co myslíte?" „Nevím, asi ne," odpověděl, „pravidla se ale spíš vymykají mně. Pokud vím, teď už by měl být konec hry a já bych si měl připadat jako poloviční vítěz. Proč se tedy cítím jako poražený, proč na mne padá smutek?"

„Vy jste zvláštní," řekla dívka, „všechno, co se vám stane, obrátíte ve svůj neprospěch. S tím se vám i mezi lidmi muselo těžko žít. Svou část hry přece vyhrál každý z nás. Nemáte proč teď čekat něco špatného..."

Pokrčil rameny.

„Většinou jsem měl smůlu a nevidím důvod, proč by se to najednou mělo změnit. Nebo vy myslíte, že dnes to je či bude jiné?"

„Těžko říct," usmála se písková dívka záhadně, a kupodivu ne moc vesele, „neptejte se mne."

Odvrátila hlavu a M. by přísahal, že v jejích očích zahlédl potlačované slzy.

Už dávno se společně protáhli pod stříbřitým závojem a seděli teď na břehu jezera. Rozptýlené světlo bylo slabší a slabší a M. si uvědomoval stále zřetelněji, jakou bude chtít od dívky odměnu za své nejasné vítězství.

Přál by si ji také rozveselit. Měl dojem, že se jí stalo to, co se dělo každému, kdo pobyl delší dobu v jeho tíživé společnosti – posmutněla, zmlkla, sklopila hlavu. Vlasy jí spadaly na ramena jako unavené větve smuteční vrby, okrová barva zešedla a zmatněla.

Vždycky na lidi kolem sebe přenášel tuhle těžko pochopitelnou tíži. Občas si přál nebýt. Chtěl zemřít, zkamenět, aby už nikdy nikoho netrápil. Byl si téměř jistý, že i tato dříve tak usměvavá dívka čekala od hry s ním větší zábavu, větší potěšení a radost, ne tuhle černou a bezútěšnou atmosféru.

Ale on jinak neuměl.

Nevěděl, jak činit lidi šťastnými, nikdy mu to nešlo a rezignoval i tentokrát.

Strnule hleděl na lesklou černou hladinu a nemyslel na nic.

Dívka vedle něj se však najednou usmála. Položila mu ruku na rameno a hlasem, tišším než vlnky u pobřeží za bezvětrného dne, se rozpačitého M. zeptala:

„Vaše přání? Nezapomeňte, máte před sebou přece jenom ještě něco příjemného. Cítím vaši melancholii a nemohu vám pomoci. Neumím potěšit někoho, o kom nevím, proč se trápí. Sdělte mi své přání, svou výhru, a možná vám pak bude lépe."

„Moje přání je velmi rozsáhlé, ale v rámci pravidel mi ho musíte splnit. Chci být s vámi po celý čas, co budu žít, i později, po mé smrti. A pokud možno na místě, kam lidská noha dosud nevkročila. Nesmíte se ode mne již nikdy odloučit."

Odmlčel se, hleděl pátravě do jejích očí. Bál se, že v nich nalezne odmítnutí. Třeba i jen záblesk nevole, který by tam zahlédl, by ho dokázal zničit.

Její oči však byly bez výrazu.

Nedala na sobě znát radost ani zklamání, jen prostě a jasně řekla:

„Mé přání nebylo tak obsáhlé. Já jsem jen chtěla, abyste mne dnes doprovodil do mé tajné podzemní zahrady, abyste spatřil mé sochy a řekl mi, jak se vám líbí. Můžeme ovšem mé přání pojmout jako část toho vašeho. Asi zatím ani netušíte, jak mnoho mají společného."

Zase jej chytila za ruku. M. nevěděl, nakolik důvěrný je ten dotyk, jak moc se k ní může přiblížit a na co se těšit.

Vedla jej do jezera. Musel se spolu s ní potopit a následovat ji do hloubky.

Proplouvali širokým podvodním tunelem. M. stálo hodně úsilí, aby svou průvodkyni neztratil z dohledu a nezůstal v černé vodě sám. Kolem však bylo stále světleji, voda se barvila do modra a šedomodrá byla i skála, po níž vystupovali na souš.

M. spatřil obrovskou, světlou, klenutou jeskyni. Modrá a šedá byla místy více, místy méně sytá. Písek byl téměř bílý. Ostré a jasné světlo oslňovalo. I dívka se teď zdála jakoby světlejší než dříve.

Z písku vyrůstaly květy a stromy nikdy neviděných tvarů. Jejich zeleň byla nevýrazná a jiné barvy se v zahradě ani v celé jeskyni skoro nevyskytovaly.

Jedinou výjimkou byly sochy. Nápadné, zlatožluté. M. jich napočítal jedenáct, mužů i žen, spíše chlapců a dívek, stojících v podivných pozicích v neúplném kruhu.

Z pozorování jej vytrhla dívčina ruka, hladící jej po tváři. Jeho společnice byla opět úplně jiná, bledá a její pozměněný, zjihlý hlas se ptal:

„Líbí se vám moje zahrada? Nikdo z živých ji ještě nespatřil. Vás jediného vedu takhle až sem. Je to místo, kde můžeme chvíli pobýt?"

„Ano, moc se mi líbí," okouzleně prohlásil M. Chytil dívku za rameno a pomalu si ji přitahoval k sobě. Držel její chladné tělo, viděl, jak přivírá oči. Její vlasy mu zakryly tvář i ramena, ztrácel se v nich, ovíjely mu paže i krk, jemně mu hladily rozpálené tváře.

Ale najednou se cosi změnilo. Vlasy se začaly utahovat. Zařízly se mu do krku, velmi ostře. Dívka se napjala a neuvěřitelnou silou stahovala smrtící oprátku. Nečekaně, rychle. M. neměl možnost se třeba jen pokusit o obranu. Síla z něj odcházela. Mrtev se sesunul k zemi.

Ona vypletla svoje vlasy, padla na zem vedle něj. Křečovitě objala mladíkovo nehybné tělo. Plakala a šeptala do bělavého písku:

„Proč i on? Byl už předtím tak smutný... Proč zrovna jeho jsem musela potkat, když Kruh ještě nebyl dokončen?"

Jezero tmavlo a kalilo se. Černaly i její oči. Slzy se vpíjely do písku a ten chladil a utěšoval. Chtěl dívku uspat, ukolébat a přinést jí zapomnění.

Tentokrát to ale nestačilo.

Naposledy přehlédla svou zahradu i strašlivý, stále ještě nedokončený kruh.

I když nechtěla, slyšela.

Nemohla přeslechnout ten tichý, nejasný zvuk. Písek zpíval, šeptal, mluvil k ní a ona musela poslouchat.

„Neplač, nebuď slabá. Dovolila sis příliš citu k tomu muži, k tomu obyčejnému smrtelníku. Nebyl dobrý pro nic jiného než pro Kruh. Nevěděl ani, že mezi světy nelze procházet beztrestně. Netušil, že ten, kdo jednou překročí hranice své předurčenosti, nemůže se vrátit zpátky. On i předchozích jedenáct lidí bylo tak hloupých, že nepoznali své omezení. Běž a přiveď ještě jednoho. Až třináctý uzavře kruh a posvětí tvou zahradu. Pak budeš volná."

Stále ještě ležela na písku, hlava jí opět poklesla. Dlaní si utřela utrápenou tvář.

„Ne, už nikdy nebudu hrát hru, už nikdy nezničím nevinného člověka. Přeji si smrt, pokud ještě mohu zemřít, dokud Kruh není uzavřen. Dokud mohu splnit jeho přání. Ať byly mé plány dříve jakékoliv, pravidla se nemění a platí i pro mne."

Tělo u jejích nohou už téměř zezlátlo.

Opatrně jej zvedla a odnesla na volné místo v kruhu. Sama si stoupla vedle, do poslední, třinácté mezery. Rozostřený pohled směřoval do neznáma.

Pak už stála nehybně. Na jejím čele se rýsovaly tři vrásky soustředění. Neslyšela a nevnímala nic, byla rozhodnutá.

Krásných, dokonalých pískovcových soch bylo teď třináct, Kruh se uzavřel. Na jejich ramena se snášel jemný písek a stíral všechny rozdíly. Jen jedné ze soch se vyhýbal.

Její vlasy byly tmavší, zlatohnědé.

ilustrace Veronika Mártonová

Problémy a chyby

Jacek Brzeziński

K myšlence na napsání těchto řádků mne přivedla jistá příhoda, která se mi stala na SZEDARIÁDĚ, setkání zorganizovaném wrocławským klubem SZEDAR začátkem května 1993. Příhoda pro mě osobně ne zrovna příjemná. Tedy – jistý člověk, jehož totožnost zde není důležitá, mi dal dost výrazně najevo, že způsob, jakým hraji, je špatný a pro ostatní hráče – a zvláště pro něj – velmi nepříjemný. Udělal to velmi zdvořile – po skončení hry mi vysvětlil, v čem spočívala má špatná hra, a dodal, že takovým chováním jsem prakticky zničil jakýkoliv požitek, který by z právě skončené hry mohl mít. Nikdy jsem se nepovažoval za dobrého hráče (jednoduše proto, že nejsem) a částečně jsem s jeho argumenty souhlasil – proto pro mne bylo těžké mu odporovat, když si myslel, že jsem ho připravil o požitek ze hry – což neznamenalo nic víc, ani nic míň, než že jej opravdu neměl. Přesto bych chtěl vysvětlit, proč jsem postupoval tak, jak jsem postupoval, a při té příležitosti obrátit pozornost k několika poměrně podstatným záležitostem, které se mohou při hře objevit a na které mohou jednotlivci nazírat velmi individuálním způsobem.

Začněme tím, co bylo špatného na mé hře. Tak tedy, tou nejpodstatnější chybou bylo, že jsem se moc nestaral o spolupráci s družinou. Ve skutečnosti jsme si dokonce s několika jinými hráči vytvořili něco jako „poddružinu" a jak to popsal výše zmíněný kolega, my jsme si hráli spolu, oni si hráli spolu, a jednu družinu jsme tvořili pouze

proto, že jsme seděli u stejného stolu. Vrcholem mé špatné hry bylo teleportování celé družiny na vrchol vulkánu (což byl nota bene cíl naší cesty) bez předchozí dohody s jejími členy. Měl jsem zajímavý kouzelný předmět zvaný větvička přání a použil jsem ho za soumraku, kdy část družiny už spokojeně večeřela. Postavu, jejíž hráč později protestoval, jsem přenesl v okamžiku, kdy si připravovala klobásu, takže pak neměla oheň, nad kterým by si ji mohla dopéct.

Takovéto chování by skutečně mohlo vypadat nepříjemně a nevhodně, snad takové i bylo, kdyby neexistovalo několik níže uvedených faktů, obecně popsaných jako:

PROBLÉM HRY V DRUŽINĚ

Hráč, o kterém jsem hovořil, vycházel z předpokladu, že existuje něco jako tzv. družinová hra. Zejména předpokládal, že družina jako taková tvoří jeden celek a její členové spolu musí – nezávisle na jakýchkoliv vnitřních či vnějších okolnostech – plně a bezchybně spolupracovat. Musím přiznat, že jsem se několikrát zúčastnil takové hry, kterou také většina autorů her na hrdiny doporučuje – hlavní myšlenka, která se za tímto pojetím skrývá, je, že jenom družina jako celek může čelit vnějšímu světu, čili Pánovi jeskyně. Objevuje se tu ale několik malých problémů, obecně spojených s realitou hry. Tyto problémy vznikají z toho, že skutečná hra nejde vždy ruku v ruce s abstraktním (a tudíž ideálním) pojetím družinové hry. Existují činitele, které brání naprosto, vždy a všude spolupracovat s jinými postavami, například:

Problém charakteru

Ve fantasy hrách hraje charakter postavy nezvykle důležitou roli. Určuje ho vztah k vnějšímu světu čili tzv. přesvědčení. Je třeba uvážit, že z velmi širokého pojetí hry vyplývá konstatování, že vnějším světem každého hráče je i zbytek družiny – vnitřním světem jsou pouze a výlučně jeho vlastní myšlenky, pocity, reakce a podobně. Tak proč by se měly na družinu brát nějaké zvláštní ohledy, pokud se jeden z jejích členů musí nějak neobvykle, ale ve shodě se svým charakterem, chovat k jinému jejímu členu? Samozřejmě je tady možné mluvit o přátelství v družině, o tom, že ji tvoří postavy, které toho spolu už hodně prožily (o tom ještě později) atd. Neřeší to ale všechny možnosti, protože Pánové jeskyně jsou různí – jedni nedovolí, aby postavy s protikladnými charaktery tvořily jednu družinu, považují to za nesmysl, jiní postupují právě naopak – předpokládají, že pokud si to hráči přejí, mohou i přes své různé zájmy tvořit družinu, a pozdější chování je jejich problém. Musí se pak současně vyrovnat s požadavky svého charakteru i se zásadami tvoření družiny, které jsou ve většině systémů popsány.

Problém známosti

Podobná situace je poměrně neobvyklá a nestává se pokaždé, ale tento problém může být dokonce ještě vážnější než předchozí. Je neobyčejně složitý a jen málokterý Pán jeskyně ho umí rozumně vyřešit, stejně jako jen málo hráčů dokáže takovou

situaci dobře zahrát. Jde zejména o následující situaci – k družině se připojila nová postava. Kolikrát to může být „starý známý" ostatních členů družiny? I Pánové jeskyně si uvědomují, že raději ne mnohokrát – a každý z nich, kdo už vedl pár her, velmi dobře ví, že potřeba zapojit do hry nového hráče se objevuje častěji, než by se mohlo zdát. V ostatních případech je nová postava pro družinu naprosto cizí a neznámá. Toho někoho musí družina poznat, aby s mohl stát jejím členem (je třeba vzít v úvahu, že podle výše popsaného pohledu být členem družiny znamená mít ke všem jejím členům bezmeznou důvěru a to platí oboustranně). Z praxe ale víme, že pokud taková situace ve hře skutečně nastane, spočívá její zahrání v 99,999% případů v pronesení několika převážně nesmyslných vět ze strany nejistých hráčů, několika stejně nejistých konstatování Pána jeskyně a už je všechno tak, jako by se nová postava znala se zbytkem družiny od dětství (což ostatně většina zúčastněných přivítá s nemalou úlevou). Podstata věci je obecně známá a asi nemá smysl objasňovat její příčiny. I když bereme v úvahu tento tak často používaný způsob hry, proč je najednou stokrát těžší uvěřit cizí postavě, která je bratrem jednoho z členů družiny, než divokému půlelfovi odnikud, který je hráčem vedenou postavou?

Tato záležitost měla velký význam v mnou zmíněné hře – byl to vlastní, originální systém řízený Kirou, jehož hlavním znakem je to, že postavy vedené hráči pocházejí z našeho světa a v blíže neurčeném okamžiku jsou náhodou přeneseny do fantasy světa spolu se vším, co mají (samozřejmě s výjimkou nejnovějších výdobytků techniky). Jsou to pochopitelně postavy velmi různorodé, které se před přenesením do stejného místa v cizím světě většinou vůbec neznaly. Pamatuji si, že když jsem v tomto systému hrál poprvé, chtěli jsme toto nečekané setkání několika neznámých lidí přiměřeně zahrát. Pochopitelně z toho nic nebylo a po několika minutách podivného snažení jsme byli ex cathedra uznáni za normální, plnohodnotnou a sehranou družinu. Jenže je skutečně to, že lidé, se kterými jsem se setkal, pocházejí ze stejného světa jako já, dostatečným důvodem k tomu, abych k nim pocítil důvěru a přátelství „na první pohled"? Zejména pokud poměrně dobře znám povahy mnoha lidí z našeho vlastního světa...

Problém vztahů

Tato záležitost je prostá. Samozřejmě – družina je družina, všechno je moc hezké, ale jak už to bývá, hráči, kteří ji tvoří, mohou být velmi různorodí. Někteří z nich se prostě nemusí mít v lásce. Někdy je snadné cítit k někomu nechuť. Konkrétně v mém případě se to nestalo. Tenkrát. V jiných případech to hrálo i dost podstatnou úlohu. Z mého pozorování ostatně vyplývá, že se tak děje poměrně často. Koneckonců do hry je třeba promítnout i sám sebe, i proto tady je...

Problém psychiky postavy

Jde o mnohem obecnější problém než je ten předchozí. Skutečně realistická hra je hrou psychologickou. To znamená, že skutečná reálnost hry vyžaduje dobré a důkladné vcítění se do psychiky postavy a ne jen do těch snadno viditelných znaků, jaký-

mi jsou povolání, rasa, přesvědčení, pohlaví. Každá myslící bytost je přece jiná a chová se jiným způsobem. Propracovaná psychika umožňuje věrohodně motivovat jednání postavy – může vyplývat z fobie, strachu, dřívějších zážitků, stejně jako z komplexů, ambicí či momentálních choutek. Každý může toužit (v obecné rovině – nezáleží na charakteru) získat velkou slávu. Sláva je zvláštní věc, neboť ostatním neškodí (alespoň teoreticky); každý může chtít být někde první, něco první udělat, něco jako první pochopit nebo vymyslet. Zvědavost je sice prvním krokem do pekla, ale... Možná to tak bylo i tehdy – možná jsem se prostě jako někdo s chorobnými ambicemi rozhodl, že to já dostanu družinu na hledané místo a že jen na mně bude záležet, kdy a jak se to stane. Snad šlo i o něco jiného – snad jsem se jako někdo přenesený ze své reality tady cítil trochu cize a z těch či oněch důvodů (nostalgie, nedokončená práce apod.) jsem to všechno chtěl *co nejrychleji* skončit. Neměl jsem čas čekat do rána, když jsem byl unavený a mohl jsem se pokusit dokončit to večer...

Říká se, že není možné hodnotit chování jiného člověka, jestliže jej neznáme, jestliže neznáme jeho nitro, jeho myšlenky a motivaci. Podobně je tomu v případě her na hrdiny a postav, které v nich vystupují. A je zde ještě jeden faktor – je třeba rozumět nejen psychice postavy, ale i hráče, který ji vede. Teprve tehdy je možné mluvit o skutečných motivech jednání a vyvozovat z nich závěry.

Problém návaznosti

Tento bod je velmi neobvyklý; problém, který v něm budeme probírat, je poměrně zřídkavý a spíš než z jiných příčin vzniká z technických obtíží kolem hry. Situace vedoucí k jeho vzniku nemusí vůbec nastat, ale pokud ano, je třeba jim předcházet důkladnou úmluvou mezi hráči a Pánem jeskyně, která upravuje způsob, jak se s nimi vypořádat. Situace z tehdejší hry byla zvláštní. Přesně řečeno, jeden z hráčů musel uprostřed dobrodružství přerušit hru, protože se měl vrátit domů. Tehdy se našel někdo ochotný zahrát tu „opuštěnou" postavu – byl to právě můj „protivník". Problém spočíval v tom, že v dalším průběhu hry byla postava stejná, ale rozum, který ji vedl, jiný. Ve hře ale bylo její úplné ztotožnění se sebou samou zpřed několika okamžiků. Pro nás, kteří jsme žili ve světě hry, to přece byla úplně stejná osoba! Člověk, který ji přebral, samozřejmě nevěděl o všem, co dělala předtím. Zejména nevěděl, jak se chovala ve vztahu ke mně (v zájmu pravdy – poddružiny, o kterých mluvil, vznikly dávno předtím, než se zapojil do hry). Realita hry vyžadovala, aby ji neobdařil příliš silnými city. A žádným způsobem to nezáleželo na hráči, který ji v tom okamžiku vedl.

Obecně vzato, uvedené argumenty v menší či větší míře stačí na ospravedlnění mého jednání a dávají mi úplné rozhřešení. Avšak toto ve skutečnosti nebylo mým cílem. Nemyslím však, že by mé ospravedlnění bylo úplně pravdivé – myslím, že při hře jsem se až tolik nezamýšlel nad realitou jako teď. Celkově mi šlo o něco jiného.

pokračování příště

přeložila Zuzana Hanešková

GameCon '97

(viděno očima z řad PJ)

Do třetice všeho dobrého a zlého se i v roce 1997 uskutečnila akce, která má tu čest odívat se do názvu GameCon. Neobvyklý termín, nové místo děje vzdálené od původního na stovky kilometrů, tělocvična blížící se svými rozměry fotbalovému hřišti a celá řada jiných věcí budou všem dostatečně připomínat odlišnost tohoto conu. Ale pěkně po pořádku.

Když jsem se byl 11. července dívat na Dům démonů a monster v hanácké metropoli, seznal jsem, že jeho útroby zcela ovládly undiny. Nebyla sebemenší naděje, že by se je podařilo vypudit a nahradit všudypřítomný chaos řádem. Posmutněl jsem. Na GameCon jsem se hodně těšil.

Organizátoři ale nesložili všechny zbraně a pevně rozhodnuti setkání hráčů všech her uspořádat s odhodláním hledali nové prostory. Začátkem srpna akcie letošního GameConu prudce stouply a jméno jednoho malého středočeského města získalo rázem na důležitosti. Zraky zainteresovaných se upřely jediným směrem – na Čelákovice.

Den první aneb nervózní rej organizátorů

Dostat se na místo určení nebylo jednoduché. Vlakové spoje měly leckde hodinová zpoždění, a tak není divu, že se skupinky příchozích trousily po celé odpoledne. Podařilo se mi přijet prvním odpoledním vlakem od Prahy a zavalilo mě horko a špatné zprávy. Málo účastníků, málo PJ, rozlitý mošt v batohu, na obzoru vidina tradičního zpoždění začátku prezence a úvodu vůbec, apod.

Kolem čtvrté se kola osudu konečně pohnula. Nejprve registrace přišedších hráčů, posléze prodej stravenek a na samotný závěr registrace do turnajů a jiné kratochvíle (třeba schvalování postav pro mistrovství v DrD: sítem neprošly ani laserové zbraně s dostřelem Mars/Saturn/Pluto, ani naostřené bumerangy či smrtící nástroje ninjů). Shrnuto na jednu hromadu s nervozitou hlavních organizátorů a informačním zmatkem, byl to obvyklý začátek. Zřejmě je to nevyhnutelnost každého conu, podobně jako probdělé noci a karhavé oči účastníků.

Zatímco se hráči adaptovali na okolní prostředí a zkoumali rozměry olbřímí tělocvičny, PJ strávili večer dolaďováním dobrodružství, úpravami v jeho bestiáři (samozřejmě tak, aby z nás měl Martin Klíma radost ;-)) a trénováním kostek.

dobrodruzi v dobových oblecích

Den druhý aneb dej sem nůž, opate!

Rozlepit oči, pokusit se o vzpřímení vlastních končetin, najít sprchu, nezívat, stihnout snídani, dokud je ještě něco k jídlu, tak zhruba proběhlo první ráno. Blíží se osmá, adrenalin hráčů i PJ stoupá. Na kradmé dotazy družin nevrle vrčíme nebo se pokoušíme o první vtípky dne.

Konečně se vše rozjíždí, jednotlivé skupiny se rozchází za svým osudem. Čtyřiadvacet družin ve třech kolech prochází prvním dílem letošního dobrodružství. Po prvním kole si sdělujeme prvotní dojmy a hurá na oběd. Odpoledne druhá skupina odvážlivců. A na večer třetí. Není to pro nás věru lehké, ale rostoucí únavu potlačí různé životabudiče a jiné blahodárné tekutiny. V závěru dne obohaceni zkušenostmi z předchozích dvou kol řídíme hru s rutinou a přehledem. Pomalu si formujeme

názor, kdo je z kola ven a o kom se budeme dohadovat. Jednu družinu škrtám ihned, druhou s těžkým srdcem a špatným svědomím taky, třetí postupuji.

Jestli jsme se loni hádali, kterou družinu pustit do finále, letos jsme si to rozdali od podlahy hned první večer. Nakonec jsme rébus vyřešili a na konci hodiny duchů se vydali prozkoumat noční život v Čelákovicích. Ticho v ulicích a tma v oknech nedávaly velké šance. A pak přece! Pivní bar, či co to bylo, nás přichýlil pod svá křídla. (Neptejte se, čím jsme se občerstvili, stejně byste nevěřili, že to byly ve většině džusy.)

Den třetí aneb krhavé oči už máme všichni

Něco mě vyruší a přivede z náruče tmy do reality. Rozhlédnu se. Zoufalé pohledy vyjadřují totéž: to venku přece nemůže být ráno. Bylo. Raději opět zavírám oči a rezignuji na snídani výměnou za deset minut slasti.

Později, v jídelně, se dozvídám zprávu, že začátek semifinále se posunuje o 45 minut. Lidé s červenými cedulkami (včetně mě) aplaudují, ostatní si nás ošklivě prohlížejí a v zubech drtí nevyslovené kletby. Následuje chvatná porada o strategii krysáků a vyrážím vzhůru proti svým obětem. Semifinále se protahuje a končí až po obědě ve chvíli, kdy začíná beseda s redakcí Dechu draka a Altarem. Pospíchám do úlu, zprávy o DrD+ ve Zpravodaji bezpochyby rozhýbaly sevřenými řadami drakobijců. Nezdržím se dlouho, musíme se poradit o tom, co provedeme letošním finalistům.

Jako obvykle až na místě zjišťujeme, že třetí část je propracovaná nejméně. Hledáme ideální řešení, zvažujeme varianty. Nakonec nalézáme kompromis a mám pocit, že každým rokem se přibližujeme k atmosféře konce jako vystřiženého ze života (i počty mrtvých tomu začínají odpovídat). Snad někdo uspěje, modlím se. Mistrovství České republiky v DrD graduje, finále se rozbíhá. Naše družina nemá štěstí a na její hře viditelně zanechává stopy únava hráčů. Volí nejpřímočařejší řešení, které se pro ně stává také řešením konečným. Nejsou podrobné zprávy o tom, jak si vedou ostatní, ale nedá se nic dělat. Jeden po druhém umírají, v těžkém a marném boji, obklopeni přesilou.

Těším se na dohadování o umístění finalistů, ale k mému překvapení není o čem diskutovat. Družiny zvolily různé cesty a každá je přivedla k jinému konci. O vítězi není pochyb, i druhé místo vicemistra je jasné. Demokraticky vybíráme písaře pro vyplňování diplomů (kdyby nevyplňoval anketu tiskacím písmem a oranžovým zvýrazňovačem... ;-)). Pro zbytek noci vítězí vtipy, které mohutně cuchají bránice přítomných.

Den čtvrtý aneb úklid nepočká

Nebudu popisovat vstávání, umocněte si předchozí ráno a máte správný výsledek.

Svornou a nedílnou rukou se podělíme o zlikvidování důkazů naší přítomnosti. Ve zralém dopoledni nastává okamžik vyvrcholení conu – vítězům patří ceny,

Ormské balady

Jiří Piškula

Tato jeskyně je určena pro 3. úroveň a skládá se ze tří částí: Jeskyně dějin, Únos a Hvozd zla.

Text psaný kurzívou je určen pro hráče, normální pro PJ. Výši pokladů i úplatků ať si určí PJ.

Jeskyně dějin

Zápletka:

V království Orm žil kdysi před léty jeden zlý alchymista jménem Sup. A jako každý zlý alchymista i on se snažil dosáhnout svých nekalých plánů a často zasahoval do místní politiky a náboženství. Po jednom neuváženém činu ho však ormský král Jad (tehdy zvaný Ocásek), mimochodem velmi hloupý a nadmíru ješitný král, nechal zpráskat a vyhnal ho ze země. Nechal také zničit všechny chrámy jím postavené, které sloužily jako nevěstince, čímž se proti němu zvedla vlna nevole. Sup odjel do západní pustiny a (jak jinak) poslal králi dopis, ve kterém mu sděloval, že se jednoho dne vrátí, a pomstí se jemu i jeho rodině. Naštěstí pro krále se dopis po cestě ztratil, a tak král, který byl mimo již jmenované přednosti také velmi zbabělý, mohl nic netušíce vládnout dál.

Po pěti letech práce se Sup, s výrazem anděla pomsty a s mocným artefaktem, kterému sice dal jméno, ale které nikdy nikomu neprozradil, vracel do Ormu a spřádal plány, které už

měl stejně do podrobnosti spředené. Ale jak už to chodí s pomstychtivými alchymisty a s hloupými králi, alchymista zemřel poblíž ormských hranic ve vesnici jménem Naska, na mor, který v té oblasti tehdy řádil. Byl pohřben v místním hřbitově nedaleko vsi se vším, co mu patřilo.

O mnoho let později, kdy z Nasky už byla... daleko větší vesnice, se do ní přistěhoval jeden osamělý muž, a protože mu nic jiného nezbývalo, stal se hrobníkem. Tento hrobník byl zatrpklý a stranil se společnosti. A čím více se stranil společnosti, tím více byl zatrpklý, a jeho mysl se stala skrz naskrz zlou. Tím, že trávil hodně času na hřbitově začala jeho zlá mysl působit na artefakt, který byl pohřben spolu se Supem. A tak jedné příhodné noci, kdy měsíc byl v úplňku, artefakt, hnaný hrobníkovou myslí, oživil několik desítek nemrtvých, a ti hned šli k hrobníkovi do jeho chatrče, aby mu napomohli v jeho zlých záměrech. Jenže hrobník s touto náhlou pomocí nepočítal, a to do takové míry, že hned na prahu své boudy zemřel strachem. Mezi nemrtvými byl také jeden ghúl, a ten hned potom, co zjistil, že ztratil pána, začal spřádat plány... .

Brzy našel původce zla, který byl na tomto hřbitově silně cítit, artefakt si nechal a začal vesele terorizovat okolí. To se však setkalo s nečekaným ohlasem. V těchto dobách, kdy civilizace ještě nebyla na vysoké úrovni, bylo jediným (tedy téměř jediným) odreagováním mladých mužů to, že se stali dobrodruhy. Ghúl, který si začal říkat Rad, poznal, že je o dění na jeho hřbitově projevován nadměrný zájem, a rozhodl se změnit útočiště. Mimochodem příští dobrodruh, který hřbitov navštívil, se jmenoval Arod. Potom, co zjistil, že hřbitov je naprosto prázdný, byl, i přes jeho četné protesty, oslavován jako zachránce a ves byla po něm pojmenována na Arodov. Ghúl Rad s ostatními nemrtvými odešel na sever do Modrého hvozdu. Tam několik dní bloudil, až narazil na osamělý hrad. Počkal si na chvilku nepozornosti, hrad beze ztrát dobyl, a hradního pána, v kterém viděl jisté nebezpečí, zaklel v kámen a to ve velmi nezáviděníhodné situaci. Zrovna si totiž prohlížel obrázek jedné dívky (krásná sice byla, ale když na něco musíte koukat ve dne v noci, tak se vám to zošklivi, ať je to cokoliv). Rad pomocí artefaktu objevil podzemí poblíž hradu, a tam začal budovat své království.

V říši Orm-A-Lis, v jeho hlavním městě Jadovu, se začali hostinští nechvalně známých pajzlů ptát po partě odvážných hochů, a tak jste se časem v jednom z nich sešli a už netrpělivě čekáte na úkol hodný hrdinů vašeho formátu. Po půl hodině konečně přišel muž, který se po dobrodruzích sháněl, a s omluvou usedl ke stolu. Hned zpočátku všechny ujistil, že mu jde o maličkost, za kterou zaplatí dobrou cenu, a rozhovoří se o svém problému: "Jakýsi neznámí cestovatel, prý z lisanské části říše, který si říkal Ála, mne před třemi dny navštívil, a jako slavného Jadova kněze mne požádal o půjčení svatého Jadova symbolu, na vyhánění zla. Normálně ho nikomu nepůjčuji, ale tenhle Ála vypadal tak důvěryhodně... . , ale návratu symbolu jsem se nedočkal a symbol potřebuji ke své práci. Jediné, co jsem o něm zjistil, je, že pátral v místní knihovně po skutcích svatého Jada Ušlechtilého a hrdiny Aroda. Knihovník ho odkázal na příslušné knihy, a doporučil mu navštívit knihovnu v Arodově, kde je jeden z nejstarších Eposů o Arodovi. Odjel před třemi dny. Jediné, co vám k tomu ještě mohu říci, je, že měl mniškou kutnu, přepásanou červeným pásem, a modré zastaralé boty."

Postavy dostanou pronajaté koně a kněz jim řekne, kde ho mohou později najít.

Postavy dostanou tyto informace už pozdě odpoledne, a přestože jim jejich mecenáš půjčí koně, nemá cenu někam jet. Postavy však mohou navštívit místní knihovnu a tam se dozvědět toto:

O Jadovi: *Jad zvaný Ušlechtilý, svatý patron země. Žil asi před třemi sty lety a odstranil ze země pohanské kulty a jejich chrámy, kde se provozovaly krvavé rituály a oběti. Panovníkem Armonem II. Spravedlivým prohlášen za svatého. Král byl velmi moudrý, spravedlivý...*

O Arodovi: *Bájný hrdina, polobůh – syn Boha Astrona, Boha hromu. Žil pravděpodobně za vlády Elóma. Proslavil se především zahnáním trpasličí hordy, která napadla Orm ze severu. Mezi jeho další slavné činy patří zničení temného mága na jihu Ormu, obrana Jadovských hradeb při barbarských nájezdech, a zbavil město, které bylo po něm pojmenováno Arodov, temného krále, kterého zahnal na sever a uvěznil ho v Trpasličích Horách.*

O říši: *Říše vznikla před třemi sty lety spojením jeho historického a kulturního centra – Ormu a tehdy se rychle rozvíjejícího Lisanského knížectví. Lisanské kmeny začaly do Ormu pronikat již asi 60 let před ním a přinesly do Ormu poprvé písmo, které bylo až do těchto dob v západních oblastech neznámé. V dnešním Orm-A-Lisu žije asi 300 000 obyvatel, z nichž více než polovina na jižních úrodných pláních a asi 30 000 v Jadově – hlavním městě. V říši jsou čtyři důležité šlechtické rody. Lisanská dynastie je jediná dynastie pocházející z Lisu a je již více než 250 let u moci. Současný panovník se jmenuje Lisa X. . Nordiové je nejbohatší šlechtický rod. Věnuje se především obchodu v němž zcela ovládl Jadov, Bopův Dok a jejich sídelní město Nordon. Přestože tento rod je velmi bohatý, nemá velký vliv v politice, protože je v úpadku a nestará se již tolik o politiku. Jeho uznávanou hlavou je vévoda Otronus z Nordonu. Ledronové sídlí v Arodově a snaží se obchodně konkurovat Nordiům, z čehož pramení vzájemná nesnášenlivost mezi rody. Ledronové jsou nejstarším současným šlechtickým rodem v říši a mají mnohá výsadní práva pocházející ze starých dob, nemají však od dob vévody Tana žádného vůdce a vévodství žije již 9 let, od doby kdy zemřel Tan, ve velkém napětí. Suromové jsou politicky nejsilnějším šlechtickým rodem v říši. Tento rod ovládá lidnatý a úrodný jih říše, což mu přikládá největší politickou důležitost. Vůdcem rodu je vévoda Kolnah z Nómova a Hrubenu – správce královského dvoru.*

Panovnická dynastie Ormských panovníků: *Asyn I. mýtický mořský král, znám jen z nejstarších pověstí a historicky neověřitelných letopisů. Dále je více než 200 let vlády mýtických panovníků: Asyn II. , Ayol, Trysma, Asyn III. , Calron, Malen, Malen II. , Zlon, Sarme, Asyn IV. Temný.*

Jadovská dynastie: *Jad I. Ušlechtilý, Jad II. Bystrý, Anod, Kruba, Terma, Lakor Nesmrtelný, Elóm, Anesma, Jad III., Armon I. , Jad IV. Půvabný, Armon II. Spravedlivý.*

Historicky doložení panovníci (v závorce doba vlády): *Jad V. (15), Sarmol I. (8), Jad VI. Ukrutný(12), Nám Pobožný(21), San Sjednotitel – založil Orm-A-Lis (27), San II. Nemoudrý(12), San III. (2).*

Lisanská dynastie: *Lisa I. (12), Lisa II. Cizák(17), Lisa III. (8), Talba (10), Lisa IV. (32), Lisa V. (12), Kormal (21), Lisa VI. (18), Lisa VII. (4), Lisa VIII. (9), Lisa IX. (13), Salna Reformátor (25), Atola (25), Turim (18), Lisa X – současný panovník.*

Postavám bude trvat cesta do Arodova necelé tři dny, pokud využijí koně. Cesta na západ je frekventovaná a tak je po cestě dostatek zájezdních hostinců a postavy nebudou mít s noclehem problémy. Jestliže navštíví v Arodově místní knihovnu, mohou se něco dozvědět z Eposu o Arodovi, ale ne moc. Jeho obsah je prakticky stejný jako to, co se dozvěděly v Jadově, ale psáno rukou romantického umělce. Jediná změna oproti jadovské verzi je, že tu chybí vyprávění o boji s temným mágem, a že temného krále z Arodova uvěznil v Modrém hvozdu. V knihovně si na Álu nevzpomínají. Pokud budou po Álovi pátrat v ulicích města, neuspějí. Arodov je živá obchodní křižovatka, kde si nikdo jednoho mnicha nepa-

matuje. Více úspěchu však budou mít v hospodách. V Arodově jsou čtyři hospody. Zlatý kůň, U Hrubce, Zapadák, U tří luhů.

U Hrubce: V této hospodě se Ála ubytoval. Hostinský jasně naznačí, že malý úplatek by mu paměť rozhodně povzbudil. Když mu zaplatí, řekne jim toto: *„Jo, byl tu. Ubytoval se tu před dvěma dny a ptal se, kde prej tu může sehnat partu vochotnejch chlapů, který prej, za slušnej peníz, sou schopný čehokoliv. Poslal sem ho do Zapadáku a Ke třem luhům."*

Zapadák: V této krčmě se mohou postavy dozvědět buď od štamgastů, za jednu či dvě rundy, nebo od hostinského, že Ála tu byl a pokoušel se najmout několik lidí na blíže neurčenou práci na severu. Tady se mu také podařilo několik lidí najmout, a tak si ho lidi dobře zapamatovali.

U tří luhů: Do této hospody poslal hostinský Hrubec Álu spíše ze vzteku, protože je to jeho největší konkurent. Ve skutečnosti tam nechodí žádní „všeho schopní lidé". V této hospodě se mohou postavy dozvědět zadarmo to co v Zapadáku. Zde se Álovi nepodařilo nikoho najmout.

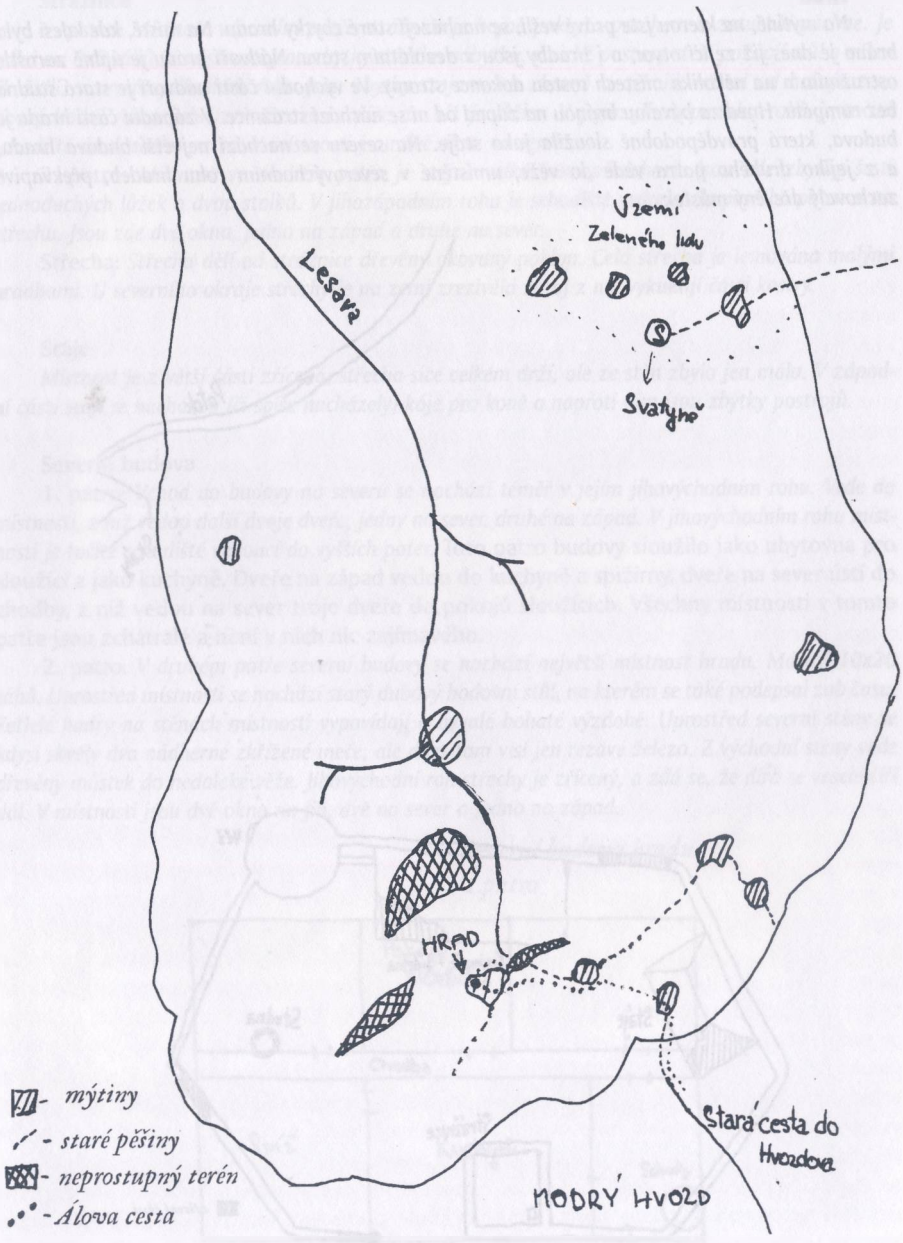
Zlatý kůň: Zde Ála vůbec nebyl.

Ceny ubytování v hostincích jdou vzestupně takto: Zapadák, U Hrubce, U tří luhů, Zlatý kůň. Nebezpečí krádeže a další cestovní atrakce jdou naopak sestupně.

Jestliže postavy nebudou pátrat v hostincích, nebo se dokonce rozhodnou bez pátrání rozjet jiným směrem, mohl by jim PJ poslat do cesty někoho, koho se Ála pokoušel najmout, ale rozhodně to bude na úkor zkušeností.

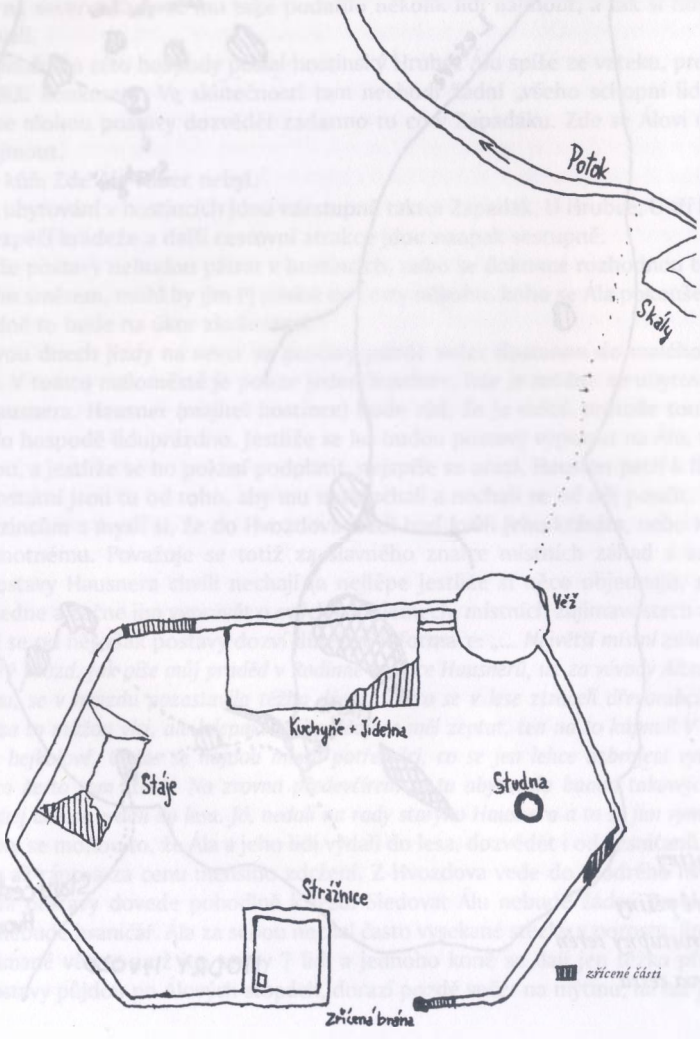
Po dvou dnech jízdy na sever se postavy pozdě večer dostanou do malého městečka Hvozdova. V tomto maloměstě je pouze jeden hostinec, kde je možno se ubytovat. Jmenuje se U Hausnera. Hausner (majitel hostince) bude rád, že je uvidí, protože touhle dobou bývá v jeho hospodě liduprázdno. Jestliže se ho budou postavy vyptávat na Álu, nic z něho nedostanou, a jestliže se ho pokusí podplatit, nejspíše se urazí. Hausner patří k lidem, co si myslí, že ostatní jsou tu od toho, aby mu naslouchali a nechali se od něj poučit. Nedůvěřuje příliš cizincům a myslí si, že do Hvozdova jezdí buď kvůli jeho krásám, nebo kvůli Hausnerovi samotnému. Považuje se totiž za slavného znalce místních záhad a zajímavostí. Jestliže postavy Hausnera chvíli nechají (a nejlépe jestliže si něco objednají), za chvíli si k nim přisedne a začne jim vyprávět o svých problémech, místních zajímavostech atd. Asi po půlhodině se od něj však postavy dozví důležité informace: *„... Největší místní záhada je bezesporu Modrý hvozd. Jak píše můj praděd v Rodinné kronice Hausnerů, už za vévody Albrechta, děda vévody Tana, se v hvozdu pozastavila těžba dřeva. Často se v lese ztráceli dřevorubci. Vévoda si myslel, že za to můžou vlci, ale kdepak! Mýho dědy se měl zeptat, ten na to kápnul! V lese strašej divý víly a hejkalové. Občas se najdou mladí potřeštilci, co se jen lehce ozbrojeni vydaj do lesa vyzvědět, co že to tam straší. No zrovna předevčírem se tu ubytovala banda takovejch mladejch a hned druhej den se vydali do lesa. Jó, nedali na rady starýho Hausnera a to se jim vymstí ... "*

Postavy se mohou to, že Ála a jeho lidi vydali do lesa, dozvědět i od vesničanů z okolních vesnic, ale až ráno a za cenu menšího zdržení. Z Hvozdova vede do Modrého hvozdu stará cesta, která postavy dovede pohodlně k lesu. Sledovat Álu nebude žádný problém, i když v družině nebude hraničář. Ála za sebou nechal často vysekané stezky v porostu, jindy jsou po cestě polámané větve, a už jen stopy 7 lidí a jednoho koně se dají jen těžko přehlédnout. Jestliže postavy půjdou po Álových stopách, dorazí pozdě večer na mýtinu, na níž je hrad.


Území
Zeleného lidu
Lesava
Svatyně
HRAD
Stará cesta do
Hvozdova
MODRÝ HVOZD
- mýtiny
- staré pěšiny
- neprostupný terén
- Álova cesta

Hrad

Na mýtině, na kterou jste právě vešli, se nacházejí staré zbytky hradu. Na místě, kde kdesi byla brána je dnes již zející otvor, a i hradby jsou v dezolátním stavu. Nádvoří hradu je úplně zarostlé ostružiním a na několika místech rostou dokonce stromy. Ve východní části nádvoří je stará studna bez rumpálu. Hned za bývalou bránou na západ od ní se nachází strážnice. V západní části hradu je budova, která pravděpodobně sloužila jako stáje. Na severu se nachází největší budova hradu, a z jejího druhého patra vede do věže, umístěné v severovýchodním rohu hradeb, překvapivě zachovalý dřevěný můstek.



Strážnice

1. patro: *Místnost v prvním patře strážnice je hojně pokryta prachem a zatuchle páchne. Je velká asi 8x8 sáhů. V místnosti jsou zbytky starého nábytku, v nichž postavy stěží poznají stůl a několik židlí, v severovýchodním rohu jsou zbytky stojanu na zbraně a několik násad od halaparten. Jihovýchodní roh je ohrazen rezavou mříží, za níž je lůžko. V jejím jihozápadním rohu je točité schodiště do druhého patra. V místnosti jsou dvě okna na sever.*

2. patro: *Místnost ve druhém patře je stejně velká jako předchozí. Jsou zde zbytky šesti jednoduchých lůžek a dvou stolků. V jihozápadním rohu je schodiště vedoucí do prvního patra a na střechu. Jsou zde dvě okna, jedno na západ a druhé na sever.*

Střecha: *Střechu dělí od strážnice dřevěný okovaný poklop. Celá střecha je lemována malými hradbami. U severního okraje střechy je na zemi zrezivělá zbroj z níž vykukují části kostry.*

Stáje

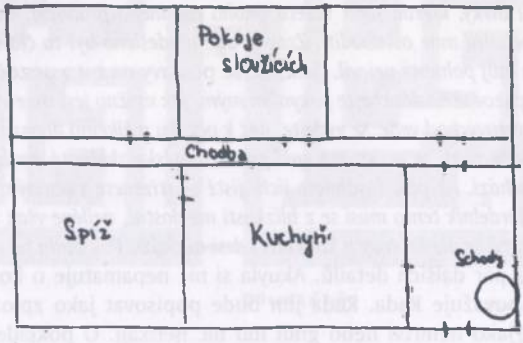
Místnost je z větší části zřícená, střecha sice celkem drží, ale ze stěn zbylo jen málo. V západní části stájí se nacházejí (či spíše nacházely) kóje pro koně a naproti nim jsou zbytky postrojů.

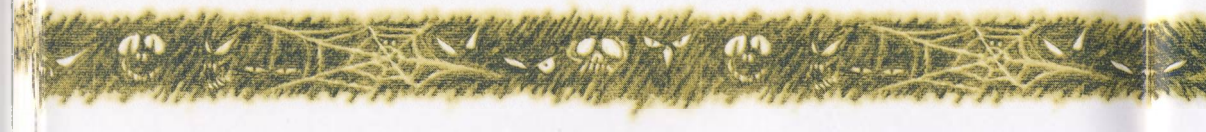
Severní budova

1. patro: *Vchod do budovy na severu se nachází téměř v jejím jihovýchodním rohu. Vede do místnosti, z níž vedou další dvoje dveře, jedny na sever, druhé na západ. V jihovýchodním rohu místnosti je točité schodiště vedoucí do vyšších pater.* Toto patro budovy sloužilo jako ubytovna pro sloužící a jako kuchyně. Dveře na západ vedou do kuchyně a spižírny, dveře na sever ústí do chodby, z níž vedou na sever troje dveře do pokojů sloužících. Všechny místnosti v tomto patře jsou zchátralé a není v nich nic zajímavého.

2. patro: *V druhém patře severní budovy se nachází největší místnost hradu. Má asi 10x20 sáhů. Uprostřed místnosti se nachází starý dubový hodovní stůl, na kterém se také podepsal zub času. Zetlelé hadry na stěnách místnosti vypovídají o bývalé bohaté výzdobě. Uprostřed severní stěny se kdysi skvěly dva nádherné zkřížené meče, ale dnes tam visí jen rezavé železo. Z východní stěny vede dřevěný můstek do nedaleké věže. Jihovýchodní roh střechy je zřícený, a zdá se, že díra se vesele šíří dál. V místnosti jsou dvě okna na jih, dvě na sever a jedno na západ.*

Severní budova hradu
1.patro



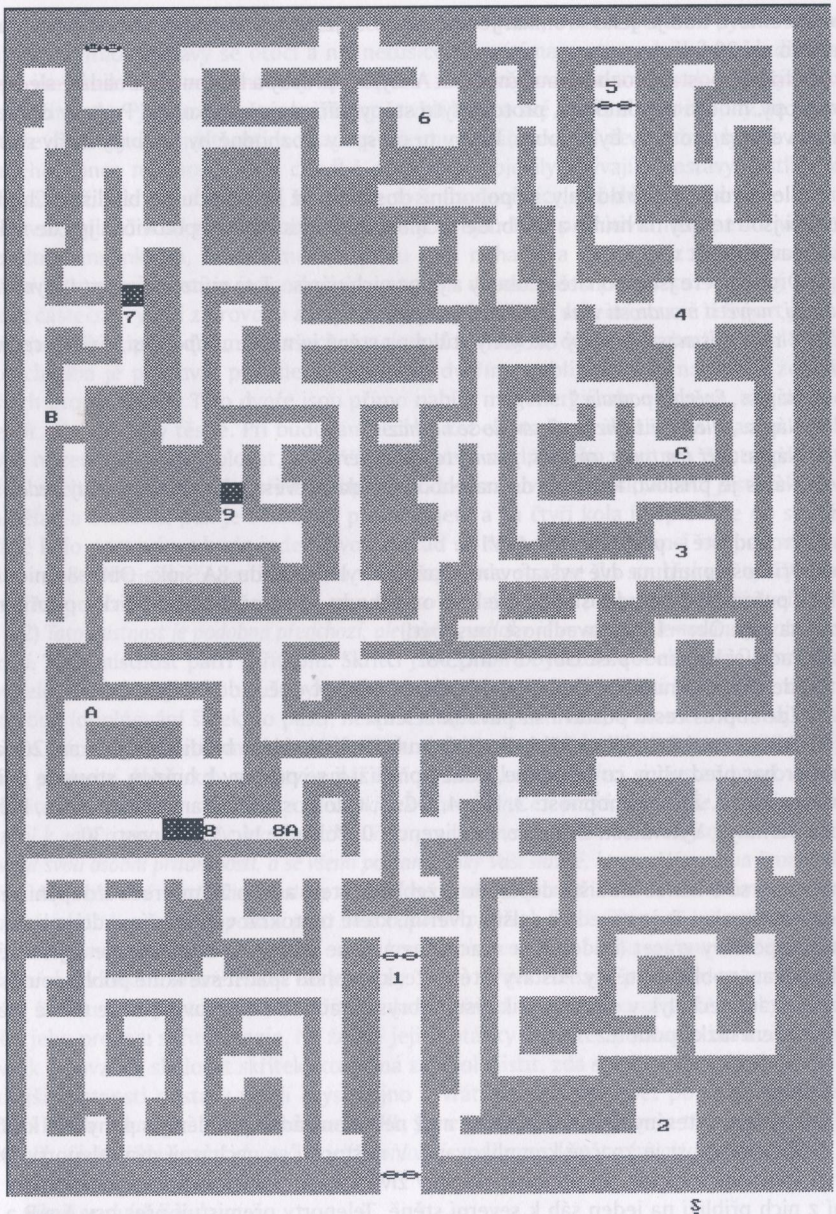


Věž

1. patro: *V této místnosti je neuvěřitelný nepořádek a prachu je tu snad více než kde jinde. Místnost je stejně jako věž kruhová a její průměr je asi 9 sáhů. Ve východní části místnosti je schodiště vedoucí do vyšších pater. V jižní části jsou dveře vedoucí na nádvoří. Nejsou zde okna.*

2. patro: *Do této místnosti se dá vstoupit buď dřevěným můstkem ze severní budovy, nebo z prvního patra, kam je možno vejít přímo z nádvoří. V severní části místnosti se nachází záchod a poblíže něj je hromada zetlelého dřeva, snad bývalé necky. Ve východní části místnosti je točité schodiště vedoucí nahoru i dolu. Místnost je bez oken.*

3. patro: *Tato místnost je na první pohled odlišná od ostatních, a to svou bohatou výzdobou. Je zde také okno, jediné v celé věži. U okna je socha, která je otočená zády ke schodišti v nějakém gestu, nebo něco svírá v ruce. V západní části místnosti se kdysi nacházela postel s nebesy a uprostřed místnosti byl stůl. Poblíž sochy je okovaná truhla* (pokusí-li se ji postavy otevřít, zjistí, že je zamčená a nedá se jí pohnout). Po chvíli se směrem od sochy ozve hlas: *„Co to slyší uši mé magické? Nejsou-liž toto hrdinové slovutní, k potřebám bližních svých pramálo lhostejní? Postůjte prosím a vyslechněte příběh můj jímavý.“* Socha počká, až utichnou případné poznámky či protesty, a spustí: *„Jmenuji se Akuyl a jsem na hradě tomto již od dob Jada IV. Půvabného.* (Asi tři sta let) *V rozpuku mladosti své i já jsem býval hrdinou odvážným a často hrad svůj pěstounský opouštěl. Jednoho dne však jsem se nechal s druhy svými zlákat na výpravu pochybnou. Muž jakýsi, jehož jméno budiž navěky proklato, najal nás, abychom mu kroniku jakousi přinesli. Opomenul nás však upozorniti, že kroniku tuto mocný mág chrání. Výprava tato nemohla skončiti jinak než špatně, a tak se stalo, že všichni mí druhové věrní zahynuli a já osaměl u cíle cesty. Převeliký byl žal můj a já přísahal, že do konce života svého budu žíti pouze životem klidným. Kroniku i s pokladem, který mágovi mocnému patřil, vzal jsem a započal jsem se vraceti. V letech dalších, kdy hoře mé převeliké, ztrátou bližních způsobené, již přešlo našel jsem zalíbení v četbě legend a kroniku často jsem pročítával. Jednoho dne pak našel jsem zmínku o slavných kobkách Atolmských, kde dle legend Asyn, král první, s Tadorem, králem trpasličím, smlouvu mírovou podepsali a dokument tento před rukama chtivýma a zubem času uschovali. I kronikou veden a odhodláním mladickým ono místo vydal jsem se hledati. A skutečně jsem po dvou létech místo toto nalezl a poblíže něj hrad tento vystavěl. I propátrával jsem kobky ony a již jsem téměř u konce bludiště byl, když tu náhle večera jednoho, kdy pozornost má spočívala na rytině co v ruce svírám, zplozenec pekel zvaný Rad v kámen mne proměnil. Krutě se mi vymstila tato chvíle nepozornosti. Je mi jako bych nejméně tisíc let strávil v tomto vězení, kde musím neustále okem svým magickým, které ani temnota noci bezměsíčné neotupí, hledět na rytinu dívky, kterou jsem večera onoho osudného prohlížel. Od té doby čekám na hrdiny, kteří by byli ochotní mne osvoboditi. Zrovna dne předešlého byl tu člověk jakýsi, který však zájem nijaký o příběh můj pohnutý nejevil.* (Jestliže se postavy na toto později zeptají, zjistí, že to byl Ála.) *Teď však pozorně naslouchejte pokynům mým, jak možno jest mne vysvoboditi. Od hradu po pěšině, která na severovýchod vede, se vydejte, než k potoku mělkému dorazíte. Nato proti proudu potoka tohoto se vydejte nežli se po straně vaší pravé soutěska skalnatá neobjeví. V soutěsce této vchod do kobek se nachází. Až pak dosáhnete jich, jistě se střetnete s temným Radem, který třímá mocný náhrdelník. Náhrdelník tento musí se z blízkosti mé dostat, nejlépe však bude, bude-li vhozen do Studnice hlubin, která se dle kroniky v kobkách kdesi nachází. Pak budu již osvobozen.“* Postavy se mohou vyptat na pár dalších detailů. Akuyla si nic nepamatuje o kobkách, ale za jeho největší nebezpečí považuje Rada. Rada jim bude popisovat jako zplozence pekel, tvora temnot..., ale slova jako nemrtví nebo ghúl mu nic neříkají. O pokladech kobek neví nic



past

Bludiště

S
Z V
J

a dokonce neví, kde je jeho kronika. Jediné na co si ještě vzpomene je, že na jeho hradě s ním žilo asi 20 lidí.

Jestliže se postavy rozhodnou ignorovat Akuylovy prosby a budou chtít nadále sledovat Álovy stopy, moc si nepomohou, protože tyto stopy míří stejně do kobek. Postavy dorazily na hrad večer, a proto by bylo dobré, kdyby tu přespaly. Rozhodně by jim brzy došly síly.

Podle návodu, který dostaly, se pohodlně dostanou až ke vchodu do bludiště. Chodby v bludišti jsou tesány na hrubo a tak bude rychlost družiny s krollem poloviční. Je zde několik zajímavých míst :

1) Druhé dveře jsou bohatě zdobeny a je na nich nápis: *„Toto místo zváno jest Labyrintem moudrosti, největší moudrostí však jest ihned ho opustiti."*

2) V této místnosti je starý okovaný stůl a na stěně je nápis: *„Odpočiň si, cizinče, cesta je dlouhá."*

3) Nápis: *„Spěchej pomalu."*

4) Nápis: *„Hledej, již blízko cíle svého se nacházíš."*

5) Nápis: *„Věř jen tomu, co znáš, poznej to, čemu věříš."*

6) Nápis je přísloví, které se do našeho světa dá převést jako *„Všechny cesty vedou do Říma."*

7) Propadliště -- past Obr~7~1-3/1-6.

8) Při došlápnutí na dvě vyšrafované dlaždice vyletí z bodu 8A šipka Obr~8~nic/1-6. (druhý v pořadí, tedy předposlední, jde-li se od vchodu, je zasažen automaticky, popřípadě si hodí na past Obr~16 (spravedlnost musí být!)

9) Padající kámen -- past Obr~5~nic/3-8.

J) Zde sídlí dvě mouchy zlodějky, ale nemusí zde být obě.

K) Zde si přes cestu postavil síť pavouk zelený.

L) Zde se nachází sídlo obřích Brouků vrubounů. V celém bludišti je jich asi 20, ale budou prchat před vším, co se pohne, pouze přiblíží-li se postavy k hnízdu, stoupne jejich bojovnost na 12. Životaschopnost: 3, ÚČ: 4, OČ: 3, Odolnost: 17, Zranitelnost: zvíře, Pohyblivost: 10/hmyz, Vytrvalost: 21/hmyz, Inteligence: 0, Poklady: nic, Zkušenost: 30.

Postavy se u konce bludiště dostanou k žebříku, který asi po 20 metrech stoupání vede na horskou stezku. Ta je zavede k dalším dveřím, které tentokrát vedou přímo do kobek. Až se budou postavy vracet (budou-li se vracet) nemusí se vracet do bludiště, ale sejít z této stezky někam poblíž soutěsky. Postavy z této stezky mohou spatřit své koně poblíž soutěsky (pokud je tam nechaly), v dálce se pak rýsují obrysy hradu. Na severovýchod se táhne Modrým hvozdem nízké pohoří.

Kobky

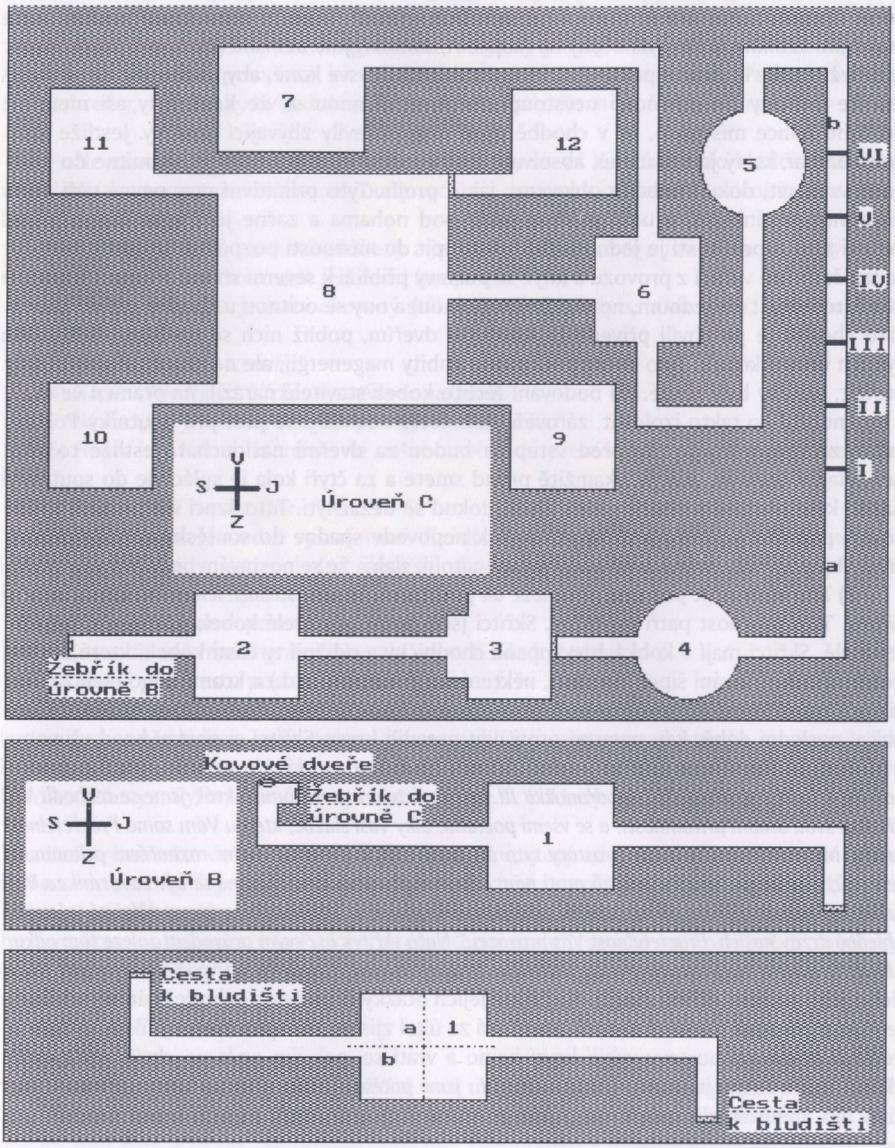
Kobky jsou vytesány lépe než bludiště a už nebudou žádné problémy s pohybem krollů.

1) Tato místnost je značně komplikovaná. V místnosti se nacházejí dva teleporty. Oba pracují současně a to tak, že přemístí všechny živé bytosti v místnosti, v okamžiku kdy se první z nich přiblíží na jeden sáh k severní stěně. Teleporty přemisťují přes osy A a B a to současně, takže efekt je takový, že se všechny postavy otočí, jako by se s nimi pootočila podlaha. Místnost je naprosto symetrická a tak jediného, čeho si postavy všimnou, za předpo-

kladu že nezavřely dveře, je to, že se v chodbě před nimi, v které předtím byla tma, zničehonic rozsvítilo. Postavy se otočí a nic netušíce se vrátí na cestu vedoucí do bludiště a na mapě jim vznikne útvar vyznačený na mapce A, samozřejmě bez směrovek světových stran. Je důležité, aby PJ popsal postavám, že opět vidí hrad a své koně, aby pochopily, že se vrací. Jestliže postavy do místnosti nevstoupí všechny, všimnou si, že když byly asi metr od druhého konce místnosti, se v chodbě před nimi objevily zbývající postavy. Jestliže kroll nebo barbar, který je v družině, absolvuje toto otočení více než dvakrát, odmítne do místnosti vstoupit, dokud nebude objeveno, jak jí projít. Tyto primitivní rasy pevně věří svým přírodním instinktům, a ucítí mělkou půdu pod nohama a začne je z toho jímat hrůza. Řešení této zapeklitosti je jednoduché – vstoupit do místnosti pozpátku. Magický teleport se tak částečně vyřadí z provozu a když se postavy přiblíží k severní straně teleport je pouze otočí (tentokrát po jednom, ne všechny najednou) a ony se ocitnou u chodby dál do kobek. Tato chodba je po chvíli přivede ke kovovým dveřím, poblíž nich se nachází i žebřík do vyšších úrovní kobek. Tyto dveře jsou přímo nabity magenergií, ale ne proto, aby se nedaly otevřít, ale aby byly těsné. Při budování těchto kobek stavitelé narazili na pramen ve skále a byli nuceni ho takto izolovat, zároveň však dveře nechali jako past pro poutníky. Postavy může zachránit jen to, že před vstupem budou za dveřmi naslouchat. Jestliže to však neudělají a otevřou, pak je okamžitě proud smete a za čtyři kola je spláchne do soutěsky. Každé kolo postavám ubude jeden život, dokud se nezachytí. Tuto šanci má postava každé kolo – past Obr+Sil~6. Jestliže se to však nepovede spadne do soutěsky z výšky dvaceti sáhů. Asi po třech směnách už bude proud natolik slabý, že se postavám podaří dveře zavřít.

2) *Tato místnost je podobná předchozí, ale podél podlahy je ve stěnách lemována jakoby myšími dírami.* Tato místnost patří skřítkům. Skřítci jsou první obyvatelé kobek, které sem nasadili stavitelé. Skřítci mají v kobkách vykopané chodbičky a udržují ty části kobek, které údržbu potřebují (doplňování šipek do pasti, některé magické pasti atd.) a kromě toho mají za úkol cizince trápit svými žertovnými kouzly. Příchodem Rada se však jejich situace ztížila, zvláště pak v poslední době, kdy nemrtví proti nim nasadili krysy. Skřítci si postav hned všimnou, a přivítají je. *Najednou z jedné díry vylezl skřítek v hermelínu a v plášti, a spolu se svým doprovodem zamířil k vám a spustil: „My, Modronožka III., z prozřetelnosti všehomíra král, jsme se rozhodli Vás přivítat svou osobní přítomností, a se všemi poctami, díky Vaší službě, kterou Vám sama Prozřetelnost určila. My skřítkové vlastníme prostory tyto od nepaměti, a jsme tak velmi rozhořčeni přítomností vetřelců, zvláště po tom, co použili proti nám odporné plemeno krysí. Cítíme se být zavázáni za Vaši ochotnou pomoc a proto po odstranění onoho krysího plemena Vám budou svěřena důležitá tajemství ohledně držav našich. Prozřetelnost Vás provázej.“ Nato skřítek i se svým průvodem zaleze tam odkud přišel.* Budou-li se postavy snažit skřítčího krále přerušit, umlčí (po případě znehybní) je na dobu jeho projevu skřítčí magie. Na žádné jejich otázky či protesty nabude brán zřetel, bude je však z povzdálí sledovat skřítek, který má za úkol zjistit, zda splní svěřený úkol. Jestliže ve vedlejší místnosti postavy vybijí krysí hejno a vrátí se, pak jim opět po chvíli vyjde vstříc skřítčí král a řekne jim: *„My, Modronožka III., jsme potěšeni Vaším činem a tímto splňujeme Vám daný slib. Slyšte říkanku našich otců, s jejíž pomocí je možno se dostat z bývalé krysí místnosti:*

Tři obrázky, čtvrtý chybí,
týkají se sluhů lidí,
pojí je však každým pádem
to, co úsvit se západem.“


7
11
12
5
b
VI
V
IV
III
II
I
a
8
6
10
9
V
S
J
Z
Úroveň C
2
3
4
Žebřík do úrovně B
Kovové dveře
Žebřík do úrovně C
1
Úroveň B
Cesta k bludišti
a
1
b
Cesta k bludišti

Kobky

Jestliže to postavám nepomůže a přijdou zpět pro radu, řekne jim král další říkanku:
Začíná, kde jiné končí,
slovo, které znají kočí.
Postroj, jho a oves jsou
pro další slovo oporou.

Jestliže to ani tentokrát postavám nepomůže a vrátí se pro radu, pak jim může král prozradit řešení hádanky, ale za nějaký protidar, např. prázdný flakónek.

3) *Tato místnost zapáchá shnilotinou, a na zemi tu je velký nepořádek. Přímo na proti chodbě se nacházejí dveře, ale nemají žádnou kliku. Jsou na nich pouze tři obrázky, na prvním z nich je koňský postroj, na druhém jho na zapřahání dobytka a na třetím je klas ovsa, a vedle těchto obrázků je jedno prázdné pole, pod nímž jsou ve dveřích zabudovaná otočná kola s abecedou, nastavená na AAAAA. Zkrátka se tam má něco doplnit. Po tom, co jste vstoupili do místnosti se však v jihovýchodním rohu pohnula šedivá masa krys přímo k vám.* V této místnosti sídlí již zmiňované krysí hejno. Toto hejno postavy napadne, ale nebude bojovat do poslední krysy, protože krysy ví, že poblíž mají jinou obživu. Toto hejno má asi 15 krys, Životaschopnost 5, ÚČ 6, ostatní parametry podle PPZ a Zkušenost 60. Další překážka v této místnosti jsou magické dveře s hádankou. Jsou na ní tři obrázky, které spojují dvě věci: týkají se koňů, a slovo začíná písmenem, na které končí předešlé slovo, poslední slovo je na 5 písmen. Slova jsou POSTROJ, JHO, OVES a poslední, které mají doplnit je SEDLO. Jestliže postavy nepřijdou na řešení může se jejich kouzelník, má-li na to, teleportovat za dveře a otevřít zevnitř, ale za dveřmi se také nachází hlídka nemrtvých, která se skládá ze dvou kostlivců a jedné zombie. Každý nemrtvý má na ruce zelený náramek.

4) *Z této místnosti byl vidět již z chodby červený svit. Strop této místnosti vyplňuje červená hmota, která červeně svítí a temně hučí.* Postavy zpočátku nic nepocítí, ale jak všechny vstoupí do místnosti, zjistí, že se nemohou od sebe vzdálit. Jsou uvězněny ve čtverci 2x2 sáhy. Toto kouzlo trvá 12 směn a dá se zrušit pouze kouzlem z místnosti **5)** nebo se z něj může dostat kouzelník teleportem, ale jakmile se přiblíží k postavám, opět na něj začne kouzlo působit. Postavy brzy poznají, proč na ně bylo kouzlo sesláno.

e) *Na tomto místě je šest pák a v chodbě za nimi je šest mříží. Pod mřížemi není kamenná podlaha jako jinde, ale je zde zapáchající hlína plná kopromlasků.* Každá páka má svůj účinek.

I) – *Na konci druhého kola po zatáhnutí se mříž zvedne a hned zase spadne.*
II) – *Na konci šestého kola se mříž zvedne a zase dopadne.*
III) – *Mříž zareaguje na konci devátého kola.*
IV) – *Mříž se nadzvedne a zase spadne na konci prvního kola.*
V) – *Mříž se zvedne a dosedne zpět na konci sedmého kola.*
VI) – *Mříž se zvedne a zase dopadne na konci pátého kola.*

Postavy musí zvolit toto pořadí: III. páka/ kolo počkat/ V. páka/ II. páka/ VI. páka/ dvě kola počkat/ I. páka/ IV. páka. Postavy můžou vynechat mezery, ale pak je budou nuceny strávit ve společnosti hladových kopromlasků. Jestliže splní přesné pořadí, kopromlaskové na ně nestihnou zaútočit.

b) Zde je páka, která na šest kol zvedne všechny mříže.

5) *Tato místnost je stejná jako předchozí, ale jde z ní zelený svit.* V této místnosti se ruší účinky místnosti **4)**. Půjdou-li tudy postavy zpět, pak díky tomuto svitu na ně nebude působit kouzlo v místnosti **4)**.

6) *U stropu této místnosti jsou zbytky nějakého kovového přístroje, který byl umístěn na stropě.* V této místnosti nemrtví odstranili magickou past, která tu byla.

7) *Tato místnost je naprosto chaotická. U její levé stěny se nachází stůl pokrytý různým harampádím, u pravé stěny je nashromážděný obrovský nepořádek, a u severní stěny se nacházejí dvě rakve.* V nepořádku na stole mohou postavy vzít dva rudé kříže, a pro alchymistu jsou tu dvě suroviny: olej a mošt. V rakvi, která je nalevo, jsou „pochoutky pro nemrtvé", to znamená kousky lidských těl. Kdo do rakve nahlédne, hází si proti pasti Odl~7~nic/zvracení po jednu směnu. V druhé rakvi je mrtvola připravená na oživení.

8) *Tato místnost je obrovská. Je obložená mramorem a jsou v ni vysekané reliéfy. Uprostřed severní stěny je kamenná deska, na níž je něco vytesáno.* Než však postavy dojdou ke kamenné desce napadnou je po dvojicích nemrtví, kteří se schovali v místnostech **9)-11)**. Nejdříve vyběhnou dva kostlivci z **11)**, v druhém kole potom zároveň jedna zombie a kostlivec z **9)** a jeden ghúl s kostlivcem z **10)**. Nemrtví mají stejný náramek jako ti, které již postavy potkaly, ale ghúl má navíc u sebe váček s menším obnosem peněz. Na kamenném stole je vytesáno toto: *Já, Asyl I. , kníže tyrský a markrabě lounský, vystavěti jsem nechal prostory tyto z popudu trpasličího prince Tadora, kterýžto se holedbal, že sídlo nižádné ve skále vytesati nesvedu tak, aby on, trpaslík ušlechtilý rodem a titulem, najíti jej nesvedl. Doufám, že vzkaz tento čten není Tadorem, kterýžto, jak doufám, v bídném životě svém jej nespatří. Čteš-li ho, poutníče, omlouvám se ti za překážky trpaslíkovi tomu nastražené a věz, že nejrychlejší cesta odsud chrtánem smrti vede. Ať jsi kdokoliv, posilni se v prostorách těchto, kterézto jsou již plně bezpečné a věz toto: Tador jest odporný lump, kterýžto tráví noci své pitím pouze anebo hraním v kostky. Nikdy po celý svůj bídný život neplatil dluhy své a závazky dané aniž to...* dále je text nečitelný. V této místnosti jsou tajné dveře do místnosti **12)**.

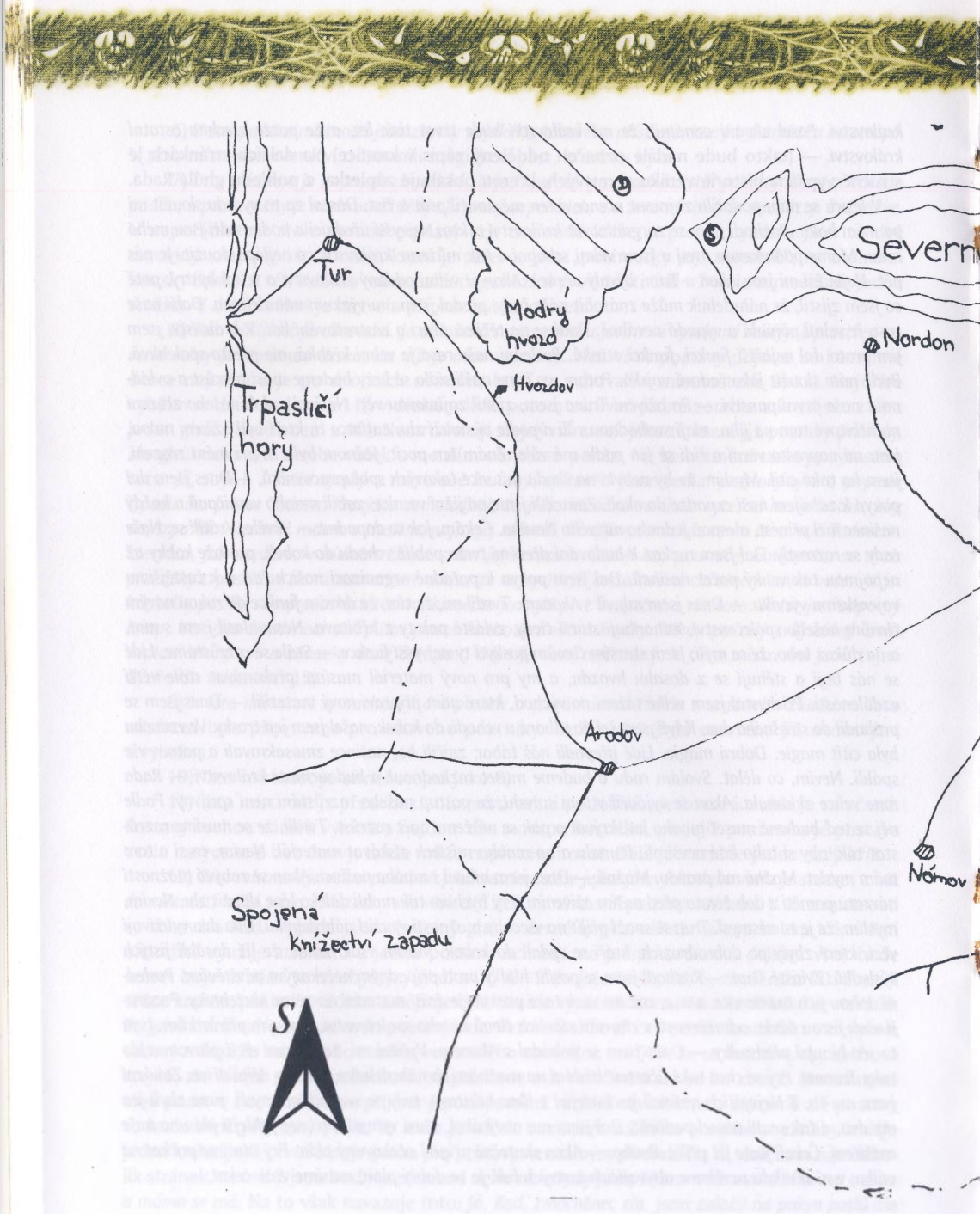
9) *V této místnosti se nacházejí dvě postele a stará kovová truhla s uraženým zámkem.* Tato místnost byla připravena pro unavené poutníky. Truhla však byla otevřena již nemrtvými a vybrána.

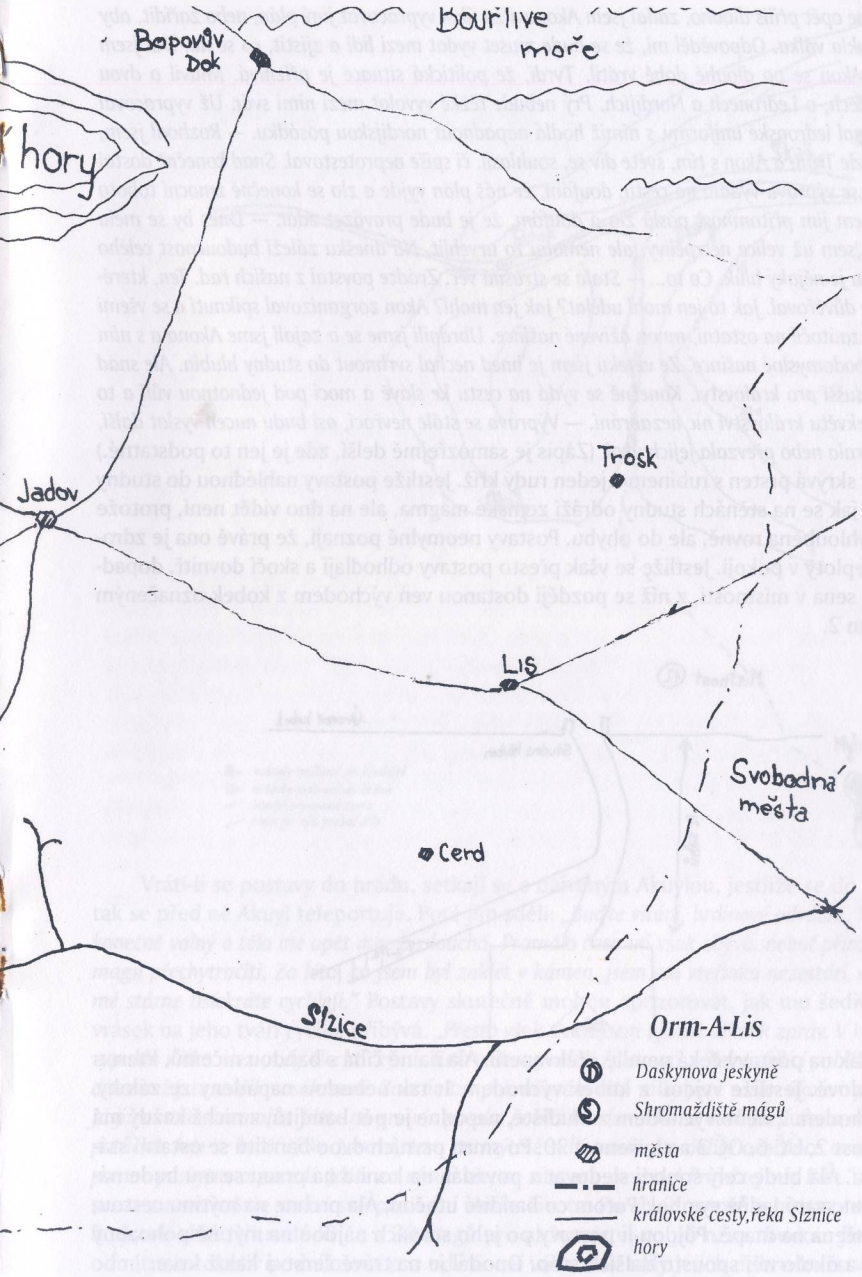
10) Tato místnost je téměř stejná jako **9)**.

11) Tato místnost je předchozí místnosti velmi podobná, ale kovová truhla je zamčená. Postavy mohou zámek vyrazit a najdou zde modrou kostičku, po jejíž pozřením je postava zcela nasycena a bez únavy, takže může např. meditovat. Dále je v truhle jeden rudý kříž.

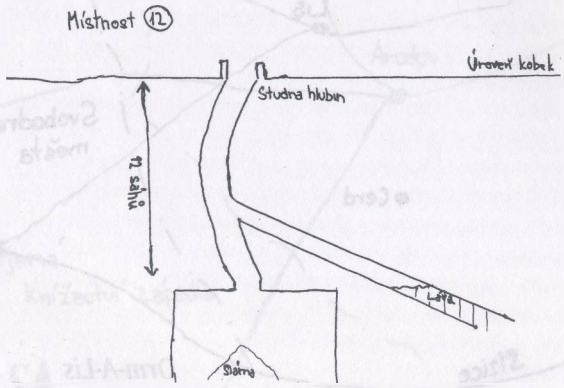
12) *Tato místnost je velmi podobná předchozím, ale v jejím jihovýchodním rohu je studna, z níž do místnosti vniká teplo. Od studny vás však dělí stůl, za nímž sedí postava v černém.* V této místnosti se schovává Rad. Vypadá jako obyčejný ghúl v černé kápi s náhrdelníkem kolem krku. Rad okamžitě využije artefaktu a jednu postavu ochromí na jednu směnu. S dalšími však bude muset bojovat sám. Je to obyčejný ghúl s ÚČ 4/+2 (bojuje šavlí), OČ 6, zkušenost 70. Bude-li těžce zraněn, pokusí se dostat z nepříjemné situace vyjednáváním, ale náhrdelníku se nevzdá. Po jeho smrti si ho budou moci postavy vzít. Vezme-li si ho dobrá postava, artefakt v ní vyvolá takový reflex, že ho hodí do studny, vezme-li ho neutrální, má 50%, že se automaticky zachová stejně, ale i když se tak nezachová, stejně bude mít velké nutkání se ho zbavit. Na zmateně zlou postavu bude mít lehce příjemný pocit, s nímž vzrůstá závislost, a u zákonně zlé postavy to bude silně příjemný pocit. Ve stole je váček s menším rubínem a několika zlaťáky a dále jedna kniha, jejíž první část je psána pro postavy neznámým písmen. Na ni však navazuje několik stránek, na nichž jsou buď jen písmena nebo nesmysly jako: *Máma mele maso, Míla má mámu a máma se má.* Na to však navazuje toto: *Já, Rad, zmocněnec zla, jsem založil na pokyn poslů zla*

království. Posel zla mi oznámil, že mé království bude trvat tisíc let, a že pozře všechna ostatní království. --- (takto bude nadále označen oddělený zápis v kronice) Na dalších stránkách je stručně vypsána historie vzniku nemrtvých, kterou obsahuje zápletka, z pohledu ghúla Rada. *... V lesích se nám podařilo zajmout učence a ten mě naučil psát a číst. Dostal za to výsadu sloužit mi po mém boku. Rozhodl jsem se zorganizovat království takto: Nejvyšší úředníci a hodnostáři jsou mého rodu. Máme podnikavou mysl a jsme velmi schopní a tak můžeme království co nejlépe sloužit. Je nás pět. Nejbližší mi jsou Akon a Trun, bývalý učenec. Akon je velmi oddaný království a velmi bystrý, poté co jsem zjistil, že náhrdelník může znásobit naše řady, předal jsem mu výzkum náhrdelníku. Další naše rasa je velmi pomalá a vypadá nevábně. Hodí se na těžkou práci a zastrašování lidí. V království jsem jim proto dal nejnižší funkci, funkci otroků. Poslední naše rasa je velmi křehká, ale přesto spolehlivá. Bude nám sloužit jako řadové vojsko. Potom, co jsme našli sídlo se brzy budeme moci rozrůst a ovládnout naše první panství. — Po oživení Truna jsem, zjistil zajímavou věc. Našinci z dob našeho zrození na hřbitově tam na jihu, mají svobodnou vůli a podle ní slouží zlu, zatímco ti, kteří byli oživeni mnou, jsou mi naprosto věrní a řídí se jen podle mé vůle. Znám ten pocit. Jednou, bylo to při mém zrození, jsem ho také cítil. Myslím, že by nebylo na škodu mít více takových spolupracovníků. — Dnes jsem dal pokyn k zahájení naší expanze do okolí. Zaútočili jsme na jižní vesnice, zabili mnoho vesničanů a každý našinec měl přinést, alespoň jednoho mrtvého člověka. Čekám, jak to dopadne. — Skvěle. Vrátili se. Naše řady se rozrostly. Dal jsem rozkaz k budování dřevěné tvrze poblíž vchodu do kobek, protože kobky už nepojmou tak veliký počet našinců. Dal jsem pokyn k pořádné organizaci našich řad a k častějšímu vojenskému výcviku. — Dnes jsem mluvil s Akonem. Tvrdil mi, že tím, že dávám funkce do rukou novým členům našeho společenství, zahanbuji starší členy, zvláště pak ty z hřbitova. Nesouhlasil jsem s ním, a na důkaz toho, že se mýlí, jsem starším členům poskytl ty nejvyšší funkce. — Stále se rozrůstáme. Lidé se nás bojí a stěhují se z dosahu hvozdu, a my pro nový materiál musíme překonávat stále větší vzdálenosti. Přichystal jsem velké tažení na východ, které nám připraví nový materiál. — Dnes jsem se probudil do strašného dne. Když jsem šel do tábora u vchodu do kobek, našel jsem jen trosky. Ve vzduchu byla cítit magie. Dobrá magie. Lidé přepadli náš tábor, zničili ho, našince zmasakrovali a potom vše spálili. Nevím, co dělat. Svolám radu a budeme muset rozhodnout o budoucnosti království. — Rada mne velice zklamala. Akon se vyjádřil v tom smyslu, že postup našeho rozrůstání není správný. Podle něj se teď budeme muset mnoho let skrývat a pak se můžeme opět rozrůst. Tvrdil, že se musíme rozrůstat tak, aby si toho lidé nevšimli. Pomalu a na mnoha místech získávat materiál. Nevím, co si o tom mám myslet. Možná má pravdu. Možná. — Dnes jsem mluvil s mnoha našinci. Akon se zabývá možností návratu paměti z dob života před naším oživením. Prý bychom tak mohli daleko lépe sloužit zlu. Nevím, myslím, že je to nesmysl. Trun se snaží přijít na všechny možnosti využití náhrdelníku. Oba dva využívají věcí, které zbyly po dobrodruzích, kteří se vydali do kobek. Musím však uznat, že již dosáhli jistých výsledků. Zvláště Trun. — Rozhodl jsem se posílit hlídky proti případným nečekaným návštěvám. Poslední dobou jich máme více a více, což mi však také poskytuje další materiál na věrné služebníky. Pozoruji však jistou dávku odměřenosti v chování starších členů našeho společenství, k novým přírůstkům. Jsou to jen hloupé předsudky. — Dnes jsem se pohádal s Akonem. Vyčítal mi, že dávám větší pravomoc do ruky Trunovi. Prý se chce také účastnit bádání na možnostech náhrdelníku, jako to dělal dříve. Zakázal jsem mu to. Z Nejvyšších našinců pocházející z lůna hřbitova, tedy se svobodnou myslí, jsme zbyli jen my dva, a tak se mi musel podřídit. Dal jsem mu nový úkol. Musí vymyslet co nejrychlejší plán na naše rozšíření. Čekali jsme již příliš dlouho. — Akon skutečně přinesl očekávaný plán. Prý musíme počkat na válku, v ní si nikdo nevšimne ubývajících mrtvých lidí. Je to dobrý plán, musíme však čekat.*

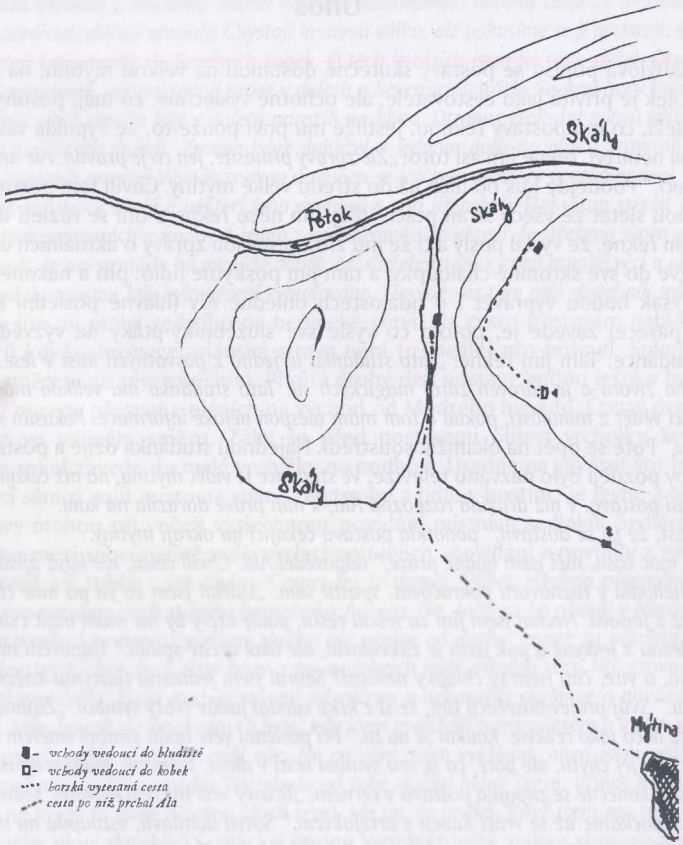

Tur
Modrý hvozd
Severn
Nordon
Hvozdov
Trpasličí hory
Arodov
Nórnov
Spojená knížectví západu
S


Bopovův Dok
Bouřlivé moře
hory
Trosk
Jadov
Lis
Svobodná města
Cerd
Slzice
Orm-A-Lis
Daskynova jeskyně
Shromaždiště mágů
města
hranice
královské cesty,řeka Slznice
hory

Čekali jsme opět příliš dlouho, zadal jsem Akonovi za úkol vypracovat jiný plán, nebo zařídit, aby co nejdříve vypukla válka. Odpověděl mi, že se bude muset vydat mezi lidi a zjistit, co se dá. Dal jsem mu svolení. — Akon se po dlouhé době vrátil. Tvrdí, že politická situace je příznivá. Mluvil o dvou nesvářených rodech, o Ledronech a Nordijích. Prý nebude těžké vyvolat mezi nimi svár. Už vypracoval postup. Prý sehnal ledronské uniformy, s nimiž hodlá napadnout nordijskou posádku. — Rozhodl jsem, že výpravu povede Trun, a Akon s tím, světe div se, souhlasil, či spíše neprotestoval. Snad konečně dostal rozum. — Dnes se výprava vydala na cestu, doufám, že náš plán vyjde a zlo se konečně zmocní tohoto světa. Popřál jsem jim přítomnost poslů zla a doufám, že je bude provázet zdar. — Dnes by se měla výprava vrátit. Jsem už velice netrpělivý, ale nemohu to urychlit. Na dnešku záleží budoucnost celého království. Venku je nějaký hluk. Co to... — Stala se strašná věc. Zrádce povstal z našich řad. Ten, kterému jsem nejvíce důvěřoval. Jak to jen mohl udělat? Jak jen mohl? Akon zorganizoval spiknutí a se všemi starými našinci zaútočil na ostatní, mnou oživené našince. Ubránili jsme se a zajali jsme Akona a s ním poslední tři svobodomyslné našince. Ze vzteku jsem je hned nechal svrhnout do studny hlubin. Ale snad je to tak jednodušší pro království. Konečně se vydá na cestu ke slávě a moci pod jednotnou vůlí a to mou. Ted už rozkvětu království nic nezabrání. — Výprava se stále nevrací, asi budu nucen vyslat další, aby po nich pátrala nebo převzala jejich úkol. (Zápis je samozřejmě delší, zde je jen to podstatné.) Ve stole se též skrývá prsten s rubínem a jeden rudý kříž. Jestliže postavy nahlédnou do studny hlubin, spatří, jak se na stěnách studny odráží zemské magma, ale na dno vidět není, protože studna není vyhloubena rovně, ale do ohybu. Postavy neomylně poznají, že právě ona je zdrojem zvýšené teploty v pokoji. Jestliže se však přesto postavy odhodlají a skočí dovnitř, dopadnou do kupky sena v místnosti, z níž se později dostanou ven východem z kobek označeným na mapě číslem 2.



Venku však na postavy čeká nemilé překvapení. Ála na ně číhá s bandou ničemů, kterou si najal v Arodově. Jestliže vyjdou z kobek východem 1, tak nebudou napadeny ze zálohy, vylezou-li východem 2 nebo východem z bludiště, napadne je pět banditů, z nichž každý má životaschopnost 2, ÚČ 6, OČ 3 a zkušenost 30. Po smrti prvních dvou banditů se ostatní stáhnou a utečou. Ála bude celý souboj sledovat z povzdálí na koni a na prsou se mu bude nápadně lesknout svatý Jadův symbol. Potom co bandité utečou, Ála prchne na mýtinu cestou, která je vyznačena na mapě. Půjdou-li postavy po jeho stopách najdou na mýtině pohozený Jadův symbol a okolo něj spoustu dalších stop. Opodál je na trávě čerstvá kalužkrve.



Vrátí-li se postavy do hradu, setkají se s oživeným Akuylou, jestliže se do hradu nevrátí tak se před ně Akuyl teleportuje. Poté jim sdělí: *„Buďte vítáni, hrdinové odvážní. Díky vám jsemť konečně volný a tělo mé opět mne poslouchá. Pramálo času mi však zbývá, neboť příroda nedá se ani magií přechytračiti. Za léta, co jsem byl zaklet v kámen, jsem ani vteřinku nezestárl, avšak nyní tělo mé stárne tisíckráte rychleji.“* Postavy skutečně mohou zpozorovat, jak mu šediví vousy a jak vrásek na jeho tváři rychle přibývá. *„Přesto však stačil jsem zjistiti několik zpráv. V království právě vypukla válka mezi rody šlechtickými. Tuto válku vyvolali zplozenci pekelní sídlící poblíže hradu mého, dříve než jste stačili zasáhnouti. Zabrániti v pokračování této války jistě vaším úkolem posvátným jest. Já již mnoho nezmohu. Jděte po proudu potoka poblíž hradu mého se nacházejícího a na soutoku dvou potůčků, kde se tvoří říčka Lesava, tam na mýtině sídlí moudrý a dobrý ochránce lesa, ten jistě vám pomoc poskytne a poradí. Jděte za ním a vše, co víte, mu povězte! Provázej vás Bůh.“* Poté se Akuyl sveze na zem, kde stráví své poslední chvíle života. Po chvíli zemře a postavy si mohou vzít, budou-li chtít, tři rudé kříže a 30 magů pro alchymistu, co po něm zbudou. Jestliže postavy odmítnou cokoliv podniknout pro odvrácení války, tak tady jejich dobrodružství končí.

Únos

Podle Akuylova popisu se postavy skutečně dostanou na velkou mýtinu, na které sídlí druid Ulek. Ulek je přivítá jako cestovatele, ale ochotně vyslechne, co mají postavy na srdci. Tady také záleží, co mu postavy řeknou. Jestliže mu poví pouze to, že vypukla válka, kterou vyprovokovali nemrtví, řekne jim asi toto: *„Zlé zprávy přinášíte, jen co je pravda. Ale nemohu jinak než vám pomoci."* Poodejde kus od nich až do středu velké mýtiny. Chvíli tam postojí a pak se k němu začnou slétat ze všech stran ptáci. Vždy jim něco řekne a oni se rozletí do různých stran. Poté jim řekne, že vyslal posly a ti že mu zítra přinesou zprávy o aktuálních událostech. Zatím je pozve do své skromné chaloupky, a tam jim poskytne jídlo, pití a nakonec i nocleh. Jestliže mu však budou vyprávět i o událostech ohledně Ály (hlavně poslední boj a jeho zmizení na pasece) zavede je, potom co vyšle své služebníky-ptáky na výzvědy, do lesa k nevelké studánce. Tam jim řekne: *„Tato studánka je jedno z posvátných míst v lese. Nazývá se pramen lesního života a je zároveň zdroj magických sil. Tato studánka má velikou moc. Může mi ukázat, co chci vědět z minulosti, pokud o tom mám alespoň nějaké informace. Pokusím se zjistit, co se stalo s Álou."* Poté se opět na okamžik soustředí. Najednou studánka ožije a postavy poprvé uvidí to, co by později bylo nazváno televize. *Ve studánce je vidět mýtina, na níž čekají tři postavy v černém. Další postava, v níž družina rozpozná Álu, k nim právě dorazila na koni.*

„To je dost, že jsi se dostavil," podotkla postava čekající na okraji mýtiny.

„Nebylo moc času, měl jsem hodně práce," odpověděl Ála. Chvíli čekal, ale když zjistil, že postava v černém nehodlá v rozhovoru pokračovat, spustil sám. *„Udělal jsem co jsi po mně chtěl. Přivedl jsem bandu až z Jadova. Nechal jsem jim za sebou cestu, podle který by mě mohl najít i slepej. Počkal jsem si až vylezou z jeskyně a pak jsem je zlikvidoval, ale úkol určitě splnili."* Odpovědí mu bylo stále jen mlčení. *„Jo, a víte, čím jsem ty chlápky nalákal? Sebral jsem jednomu tlustýmu knězi jednu zajímavou věcičku."* Svůj projev dosvědčil tím, že si z krku sundal Jadův svatý symbol. *„Zajímavá věcička. Je to pro kněze něco jako relikvie. Koukni se na to."* Při poslední větě hodil symbol směrem k neznámému v černém. Ten jej chytil, ale poté, co se mu symbol ocitl v dlani, bolestně vyjekl a upustil ho.

„Tak dost," konečně se zapojila postava v černém. *„Takový věci mi sem netahej. Mám dost svých problémů. Teď počkáme až se vrátí Rauen s artefaktem."* Sotva domluvil, vstoupila na mýtinu další postava. Zřejmě slyšela poslední slova a bez vyzvání ukázala artefakt.

Ála začal vyhlížet poněkud vítězně. *„A co teď,"* nahodil směrem k postavě v černém. Výsledkem mu však bylo pouze nechápavé mlčení. *„Splnil jsem svůj slib, teď je na vás, abyste splnili váš."*

„Ách, ten slib," podotkla jakoby zapomnětlivě postava v černém.

„Ano," přisvědčil Ála. *„Slíbil jste mi nesmrtelnost."*

„Nuže, Daune, dej našemu služebníkovi, co jsme mu slíbili." Postava na okraji mýtiny, která byla doposud otočena k lesu, se pomalu obrátila. V její pravé ruce se zableskla těžká kuše. Ála stačil pouze vytřeštit oči, než se mu šíp zabodl do prsou. Lehce zasténal a svezl se k zemi. Postava v černém přistoupila k Álovi a vytrhla mu šíp z prsou. Poté se k němu slonila a chvíli se soustředila. Dlouhou chvíli se nic nedělo. Najednou se Ála pomalu zvedl ze země a nechápavě pohlédl na postavu v černém. *„Můj pane?"*

„Vítej mezi nesmrtelnými," odpověděla postava v černém. Pak obraz zmizí.

Ulek jim nabídne své skromné bydlení a řekne jim, že zítra toho bude vědět víc. Ráno, když se postavy probudí, Uleka v chatrči nenajdou. Druid je venku a sedí u ohýnku uprostřed mýtiny. Jakmile je spatří, promluví k nim: *„Dostal jsem čerstvé zprávy. Zlé věci se staly v posledních*

dnech. Vévoda Otronus z Nordonu nechal zajmout ledronského barona Laxe ze Skutína. Obě strany, ledronové i nordiové, sbírají armády. Chystají krvavou válku, ale pokusíme se ji překazit. Zjistil jsem, že Otronus nechal Laxe zavřít do Severních kobek. O těch kobkách jsem již něco slyšel. Otronus prý před sedmi lety kontroloval, jak pokračují práce v dolech v Severních horách. Severní hory byly kdysi bohaté na kovy, ale již před mnoha lety v dolech narazili na hlínu. Otronus však dal znovu příkaz ke zkušebním pracím ve starých dolech. Zrovna když dohlížel v jednom dolu na práci, provrtali se dělníci do jakýchsi podzemních prostor. Vévoda se svou družinou se jali tyto prostory prozkoumávat. Když se vévoda vrátil, byl prý velice bledý a někteří jeho druhové s ním již nebyli. Dal vstup střežit ve dne v noci, a později v těch prostorách vybudovat jedno z nejobávanějších vězení. Je střeženo skoro padesáti muži, a zajištěno tak, že ani armáda ho nemůže dobýt. Mí služebníci však znají mnohé věci a ukáží vám i postranní vchod do prostor, kde bylo vězení vybudováno. Dovede vás tam můj služebník sokol."

Ukáže jim na ptáka sedícího na nedaleké větvi. Na cestu postavám nabídne dostatek proviantu (i když jeho vegetariánská strava není to ideální pro hrdiny). Sokol je celý den bude vést směrem ne severovýchod. První i druhý den postavy budou ještě v hvozdu a třetí den budou nuceny přespat v pláních na východ od Modrého hvozdu. Čtvrtý den bude sokol pokračovat ve stejném směru. Záhy se před postavami objeví vrcholky Severních hor. K večeru je sokol zavede do malé vesničky na podhůří. Usedne na vývěsní štít hostince a po chvíli odletí sám si najít místo na spaní. Ubytování a jídlo v hostinci je levné a obojí uspokojivé. Postavy mohou při večeři vyslechnout povídání místních sedláků. Sedláci je dokonce rádi vezmou mezi sebe a ještě radši vyslechnou jejich „povídání a novinky z roviny". Sedláci si vyprávějí asi tohle: *„Jak říkám, Černej les je divnej. Vůbec všechno přespolní je divný. Po Černym lese se potuluje duch starýho loupežníka Ansuny. No, toho co ho oběsili v Nordonu. Ten duch pak po lidech mámí za peníze podivný služby, ale peníze od ducha, copak to někomu může přinýst štěstí? Po ženskejch chce duch čistý hávy a po mužskejch ještě divnější věci. No, zrovna tady Arpád, ten by mohl vyprávět."* Další muž přistoupil od výčepu a debatující skupince a navázal na to slovy: *„No bodejť. Minulej rok na vinobraní to bylo, kdy jsem projížděl černým lesem a v tom se přede mnou objeví kamennej mužík a zastaví můj vůz. No co vám mám vykládat, hned jsem věděl o koho jde. Mužík ke mně přistoupil a povídá: 'Potřebuju od tebe službu bídný červe. Přines mi pytel čerstvejch švestek.' Já na to, že to bude nějakou chvíli trval, ale on, že počká. Když jsem mu to k večeru přivez, on mi dal měšec plnej zlaťáků."* Sedláci si budou vyprávět ještě velkou spoustu zaručeně pravdivých příběhů o loupežníkovi Ansunovi i o dalších místních záhadách.

Když ráno vyjdou postavy z hostince, sokol už bude kroužit po nebi. Potom se jeho krouživé pohyby ve vzduch začnou posunovat směrem, kam chce postavy zavést. Po půl hodině cesty se postavy dostanou do lesa a to už bude sokol nucen slétnout dolů k nim a cestu jim bude ukazovat přelétáním z větve na větev. Tak se po další hodině chůze dostanou k místu, kde se v naprosté lesní pustině tyčí k nebi kus skály. *Sokol usedl na nízké skalisko a zdá se, že si víc než vás všímá svého peří. Po chvíli sokol přeletěl na menší skalní výstupek, pronikavě zaskřehotal a odletěl pryč.*

Jestliže postavy zatlačí na skalní výstupek, na němž sokol usedl, otevře se vchod do Shromaždiště mágů Modrého čtverce. Toto shromaždiště slouží mágům Modrého čtverce již přes 100 let. Vybudoval ho slavný mág Jabloň kvůli dočasné ilegalitě jejich společenství. Mágové se ve svém shromaždišti setkávají jednou za 13 let. Toto shromaždiště slouží k různým bádáním nad výsledky experimentů mágů v různých oblastech magie, ale jsou zde i prostory sloužící k relaxaci mágů. Jejich jednání se totiž často protáhne na měsíce a tak

takovéto prostory přijdou mágům vhod. V shromaždišti slouží také několik gnómů (Elementálové země), což je dar klanu alchymistů Rudé ruky. Tito gnómové mají příkazy nikoho neproměňovat v kámen a nikoho nezabíjet, což si vynutila praxe hned po prvním shromáždění mágů. Postavy prakticky nemají možnost gnómy zranit.

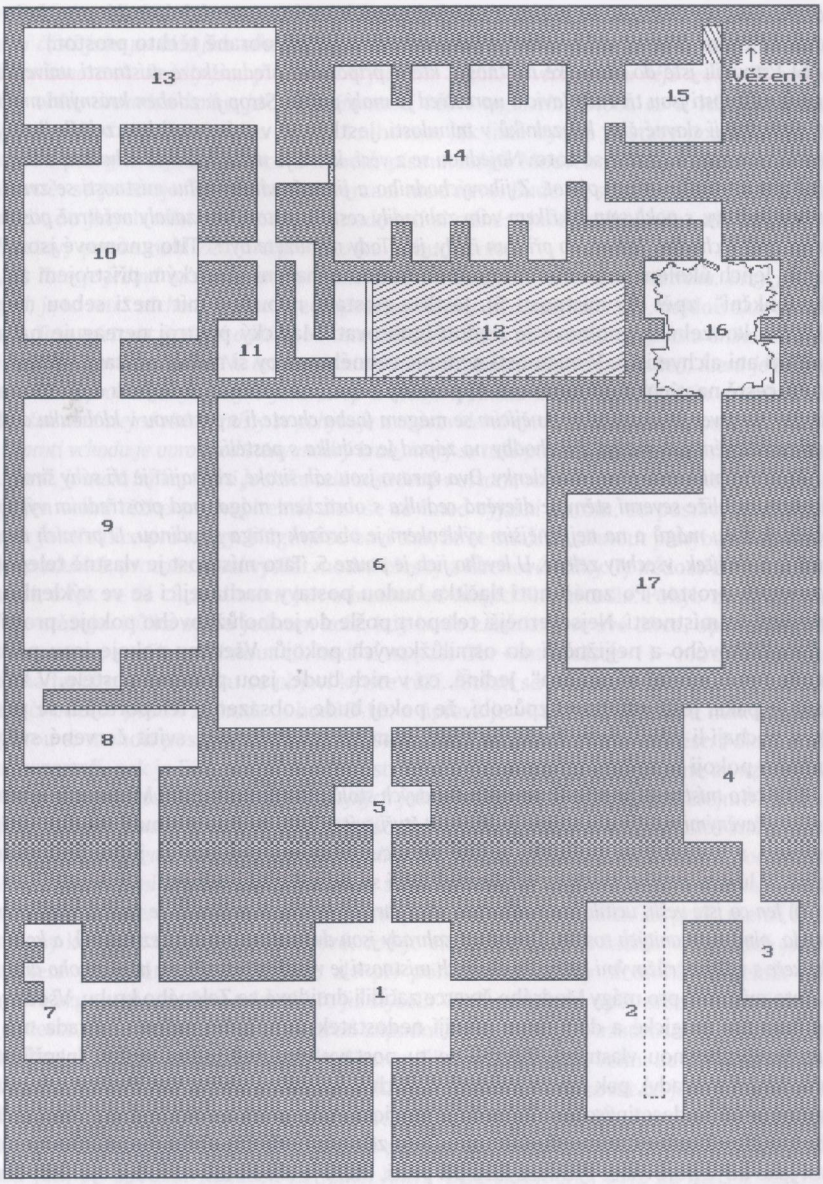
1) *Tato místnost je umně vytesaná. Její stěny jsou zdobeny nádhernými reliéfy a podlaha je potažena zvláštním kobercem. Z místnosti vedou tři chodby. U chodby na západ jsou dvě dřevěné cedule, na nichž je vyrytá postel a na druhé smějící se mág. U chodby na sever je cedule, která znázorňuje hlouček debatujících postaviček. U chodby na východ je cedule na níž je sklenka pití a talíř jídla. U severovýchodního rohu je stolek s židlí a jedna skříňka. Nad stolem je nápis: „Bratři Modrého čtverce, než se zabydlíte, registrujte se prosím."* Tato místnost slouží k registraci mágů, což je nezbytné pro organizační stránku jejich shromáždění (například gnómové musí vědět, pro kolik lidí mají vařit atd.) Skříňka obsahuje údaje o předchozích sešlostech, ale to je nepodstatné, protože postavy se do ní nedostanou, jelikož je magicky zavřena, leda by je napadlo vykřiknout heslo: „Jabloň, otec otců, střeží oko čtverce." Koberec ani zdobení místnosti se nedá poškodit, je to totiž iluze.

2) *Tato místnost není tolik zdobená jako předchozí, ale je zde několik věcí, které vás tu překvapily. První z nich je pult, který se táhne téměř přes celou délku místnosti. Dále jsou v místnosti dva stoly, každý se čtyřmi židlemi. Poslední zvláštnost v této místnosti je podivný kamenný mužík, který na vás zpoza pultu kouká.* Tato místnost slouží mágům k občerstvování a zároveň jako jídelna. Onen podivný mužík je jeden z pěti gnómů sloužících zde mágům Modrého čtverce. Gnóm se jmenuje Karel a jeho úkolem je obsluha. Pro tuto práci byl vybrán, protože je z gnómů nejinteligentnější a je dokonce schopen společenské konverzace. Úkol tohoto gnóma je také zajišťování surovin pro alkoholické i nealkoholické nápoje a jídlo. Tím se také zasloužil o vznik pověsti o Loupežníkovi Ansunovi. Postavy přivítá asi takto: *„No, co to vidím? Návštěvníci mimo sezónu, to je opravdu neobvyklé. Hm, kde se tu berete?"* Dál bude vést rozhovor v společenském tónu, ale když se ho postavy na něco zeptají, může jim to říct. Co se týká Shromaždiště, tak o tom jim může říct, k čemu a komu slouží, ale o vězení vévody Otrona nebude vědět nic. Jestliže se postavy zeptají na nebezpečí, tak jim taky nic neřekne, protože jediné nebezpečnější prostory se nacházejí v zábavných prostorách a jsou tak trochu ilegální. Samozřejmě, že o nich ví každý člen společenství mágů, ale na veřejnosti se o nich nikdy nemluví (mágové mají k hazardu stejný vztah jako k veřejným domům). Karel má příkaz nikoho nevpouštět do místností **3)** a **4)** a o to se také postará. Poslední rada, kterou postavám udělí před jejich odchodem je tato: *„A hlavně nevzbuďte Tropa!"*

3) V této místnosti je palírna gnómské slivovice. Jsou zde kompletní přístroje na její výrobu a je tu i další gnóm Jarda. Do této místnosti by se postavy vůbec neměly dostat, stejně jako do místnosti **4)**, ale může se jim to podařit, když nějak přechytračí gnóma Karla.

4) Zde je gnómská kuchyně a sklad potravin. Ani sem by se postavy neměly dostat a dostanou-li se, tak budou okamžitě nějakým gnómem vyhozeni. V rohu spí gnóm zvaný Trop.

5) *Tato malá místnost je úplně bez ozdob. Na západní stěně je asi 1x1 sáh velký modrý čtverec s výklenkem v podobě dlaně pro postavu velikosti B. Na druhé straně je obdobný čtverec, ale zelený.* Tato místnost má hodně společného s místností **6)**. Modrý čtverec má schopnost vzít kouzelníkům všechnu současnou magenergii při doteku. Toto opatření bylo zavedeno po tom, co se několik mágů zranilo při vášnivé debatě o podstatě magické energie. Zelený čtverec vrátí kouzelníkovi o jeden mág méně, než mu sebral modrý. (Představitelé společenství mágů



Magické zrcadlo

Chodby vyhloubené horníky z dolů

Shromaždiště mágů Modrého čtverce

Modrého čtverce tvrdí, že to je tím, že žádný magický přístroj není dokonalý, pravda je však taková, že tento čtverec může sloužit jako zdroj magie při obraně těchto prostor.)

6) *Vstoupili jste do obrovské místnosti, která připomíná přednáškové místnosti univerzit. Po stranách místnosti jsou tři řady lavic a uprostřed je malý pultík. Strop je zdoben krásnými malbami, které znázorňují slavné činy kouzelníků v minulosti.* Jestliže je v místnosti kouzelník, který má jeden či více magů, stane se toto: *Najednou se z věci, která je umístěná nad vchodem a které jste si před tím nevšimli, spustil pískot. Z jihovýchodního a jihozápadního rohu místnosti se zvedly dvě kamenné postavy, s poklusem a křikem vám zahradily cestu a potom vás začaly nešetrně postrkávat směrem zpět k chodbě. Jediné, co při tom řekly, je: „Tady nemůžete být!"* Tito gnómové jsou Pepík a Toník. Jejich úkolem je posílat mágy, kteří budou označeni magickým přístrojem za „magicky funkční", zpět do místnosti 5). Jestliže postavy nebudou mít mezi sebou magicky funkčního kouzelníka gnómové je budou ignorovat. Magický přístroj nereaguje na magii hraničářů ani alchymistů. V místnosti není nic cenného co by si mohly postavy odnést.

Při cestě na východ od místnosti 1) postavy dorazí na rozcestí, kde jsou další ukazatele. *U chodby na sever je ukazatel se smějícím se mágem (nebo chcete-li s postavou v klobouku a obleku charakteristickém pro mágy) a u chodby na západ je cedulka s posteli.*

7) *V této místnosti jsou tři výklenky. Dva vpravo jsou sáh široké, zbývající je tři sáhy široký. Nad výklenkem nejblíže severní stěny je dřevěná cedulka s obrázkem mága, nad prostředním výklenkem je obrázek dvou mágů a na nejjižnějším výklenkem je obrázek mága s rodinou. U prvních dvou výklenků je 6 tlačítek, všechny zelené. U levého jich je pouze 5.* Tato místnost je vlastně teleport do ubytovacích prostor. Po zmáčknutí tlačítka budou postavy nacházející se ve výklenku teleportovány do místností. Nejsevernější teleport pošle do jednolůžkového pokoje, prostřední do dvoulůžkového a nejjižnější do osmilůžkových pokojů. Všechny pokoje jsou prázdné, protože není „návštěvní sezóna". Jediné, co v nich bude, jsou prázdné postele. V každém pokoji je páka, jejíž zatáhnutí způsobí, že pokoj bude „obsazen". Teleportují-li se postavy zpět a nechají-li páku dole, bude na čísle, kam se teleportovaly, svítit červené světýlko. V každém pokoji je zpětný teleport.

8) *V této místnosti je několik pevných dubových stolů a o něco více židlí. Místnost je vyzdobena několika dřevěnými reliéfy a u stropu je lustr na čtyři svíce.* Tato místnost slouží mágům většinou k relaxaci a k probírání politické a jiné situace. Sem se také nosívá jídlo, je-li místnost 2) plná. V lustru nejsou svíčky a nic kromě židlí se odsud nedá odnést.

9) *Jen co jste vešli, ucítili jste nádhernou vůni jarních květin. V místnosti je vypěstovaná obrovská zahrada, plná rozmanitých rostlin. Uprostřed zahrady jsou dvě palmy, zrovna bez kokosů, a kolem nich nízké keře s velkými růžovými květy. Po okrajích místnosti je vysazen trávník a v něm mnoho druhů rostlin.* Tuto místnost pro mágy Modrého čtverce zařídili druidové ze Zeleného kruhu. Všechny rostliny jsou zde magické a díky tomu přežijí nedostatek slunečního záření. Zahrada má ještě jednu pozoruhodnou vlastnost. Zdrží-li se tu postavy více než jednu směnu (například při prohledávání zahrady), pak jim za každých dalších 6 kol začne ubíhat čas dvakrát tak rychleji, a zastaví se až na desetinásobku. Zahrada je magická i jako celek a dokáže dodat životní sílu za dobu kratší než spánek, zároveň však tomu, kdo zde tráví svůj čas ubíhá čas, daleko rychleji (je to asi jako když porovnáte rychlost času při práci, která je absolutně nudná, a rychlost času při vaší oblíbené činnosti, hře atd.). Stráví - li zde postavy 4 směny (tak jak to budou vnímat ony), pak budou kouzelníci a hraničáři znovu schopni zaostřit vůli, smaže se všechna únava a postavám přibudou dva životy. Ve skutečnosti však postavy stráví v zahradě více než 5 hodin.

10) *V této místnosti je v západní části několik menších stolků a u každého je jedna židle. Ve východní části jsou po okrajích místnosti vysoké regály, táhnoucí se až ke stropu, který je vyšší než v jiných místnostech. Regály jsou plné knih. U jednoho regálu je větší stůl, u nějž sedí další kamenný mužík a občas srovnává knihy, jak na svém stole, tak v regálech. Potom, co si vás všimne, něco zabručí, ale dál si všímá své práce.* Zde je knihovna, jak jistě bystré postavy poznaly. Všechny knihy jsou psány v tajném jazyce a tajném písmu mágů Modrého čtverce. Gnóm, který je v knihovně, se jmenuje Tiery a na konverzaci moc není. Bude se snažit co nejdříve postavy vystrnadit do jiných místností. Nikomu nedovolí si odnést jakoukoliv knihu, ale budou-li do nich postavy pouze nahlížet, nic proti tomu nebude mít.

11) *Toto je jediná místnost, u které jsou dveře, a dokonce je zevnitř i zástrčka. Brzy jste poznali proč, je to totiž záchod.* Budou-li zde postavy hledat něco zajímavého, najdou akorát tak ...

12) *Tato místnost je dosti odlišná od ostatních. Má skoro tak vysoký strop jako knihovna a přístupné jsou jen první dva sáhy. Na ostatních sázích je totiž asi třímetrová prohlubeň, která je oddělena pultíkem. Tato prohlubeň je, stejně jako strop a stěny, vyplněna modře světélkujícím zrcadlem. Toto zrcadlo však není stejné všude, místy se pohybuje a nepravidelně vytváří bubliny, které po chvíli mizí. Na stěně naproti vchodu je uprostřed stěny modrý kruh, který se také pomalu pohybuje. Poslední věci, které jste si všimli, je malá hůlka, která je skoro celá zastrčená v otvoru, nacházejícího se v pultíku.* Tato místnost je jen velmi těžko pochopitelná, ale vše se hned vyjasní potom, co postavy pochopí, že místnost je střelnice pro mágy. Mágové se baví tím, že se snaží zasáhnout pohybující se cíl, což není jednoduché, protože musí vysílat modré blesky z Ebenové hůlky. Ty nedostřelí až na konec místnosti, a tak se dá cíl zasáhnout jen odrazem od magického zrcadla. Pohyb zrcadla a terče ještě vše ztěžuje. Hůlka se po jednom kole, kdy bude zastrčená ve své dírce, opět dobije. Budou-li se postavy snažit zasáhnout cíl, hodí si na past Obr+Int+štěstí~11~nic/zasáhl a spustí se vítězná fanfára a na pultíku se objeví kytice růží. (Štěstí se projevuje tak, že si PJ hodí 3k6 a přičte či odečte postih za hod, tj. hodí 3-18, a úprava je -4 až +3). Ebenová hůlka je jediná věc, kterou si mohou postavy ze shromaždiště mágů Modrého čtverce odnést. Pokud ji však někam nezastrčí, pak je 50% pravděpodobnost, že si ji některý z gnómů všimne a vezme jim ji.

13) *V této místnosti je několik stolů stejných jako v místnosti* **2)** (PJ by samozřejmě měl místnost popsat a ne ji nazvat číslem **2)**) *s několika židlemi, ale je zde i několik menších stolků s modrými a červenými čtverci. Každý z menších stolků má v sobě objemný šuplík. Stěny jsou zdobeny zbraněmi a barevnými tapisériemi. Uprostřed západní stěny je páka, u níž je dřevěná cedulka s vyobrazeným korbelem nějaké tekutiny.* Tato místnost má několik funkcí. Za prvé, menší stolky jsou určeny ke hraní bojové hry Duchové, což je ekvivalent našich šachů. V šuplících jsou figurky, které postavám nic neřeknou, ale při pohledu na ně by si mohl kouzelník nebo alchymista vzpomenout, že o takové hře již slyšeli. Větší stoly jsou opět určeny k poklábosení nebo občerstvení. Páka, která je uprostřed západní stěny, vzbudí v místnosti **4)** gnóma Tropa, kterého by, jak je varoval gnóm Karel, budit neměli. Tento gnóm je velmi nevrlý, je-li vzbuzen mimo sezónu, a budou-li postavy váhat s omluvou či dokonce vtipkovat na jeho adresu, může si rozkaz, který dostal od mágů: „Nikoho nezabíjet", vyložit poněkud svérázněji a někoho praštit (ne moc, jenom symbolicky). Budou-li postavy na Tropa slušné a omluví-li se mu, bude ochoten jim, po spoustě nadávek na jejich hlavu a se slovy: *„No, když už jste mě vzbudili,"* přinést i nějaké speciální gnómské víno či pálenku. Trop používá teleportační hůlku.

14) *Místnost, do které jste vešli, je jen skromně zdobená. V severní a jižní stěně jsou výklenky, v nichž jsou otvory s podivnými symboly, kterým nerozumíte. V každém výklenku je několik menších*

otvorů s nepochopitelnými symboly, pod nimi jsou obvykle malé dřevěné obrázky s ovocem a vespod je jeden velký otvor. Uprostřed místnosti je stůl pokrytý velkou mapou plnou podivných čtverečků. V této místnosti se hraje hazardní hra podobná naší ruletě. Výklenky jsou pro koupi žetonů. Postavy však na to as i nepřijdou, protože místnost je v současnosti nefunkční.

15) *Tato místnost je úplně bez ozdob. Je naprosto prázdná.* Tato místnost slouží mágům jako každoroční překvapení. Gnómové v ní pokaždé připraví novou hazardní hru pro mágy. Hazardní hra na příští shromáždění mágů ještě není připravena. Z této místnosti vede chodba k vězení. Postavy tam skutečně naleznou barona Laxe. Osvobodit ho musí svými prostředky, protože klíče od žaláře má jen vévoda Otronus. Potom by postavy měly baronovi vysvětlit, jak to ve skutečnosti bylo s ledronským útokem na nordijskou pevnost. Vrátit se budou muset stejnou cestou, protože vchod z dolů je střežen silnou vojenskou posádkou. Jestliže zkusí projít, vojáci je zaženou zpět, ale do místnosti **15)** se budou bát vstoupit. Potom co se postavy dostanou ven, bude na ně před vchodem do podzemí čekat o jednoho koně víc (pro barona) a společně s ním známý sokol. Baron bude chtít co nejdříve navštívil Otrona a tak je brzy opustí. Postavy by se potom, co Laxe osvobodí, měly co nejdříve vrátit k druidovi Ulekovi.

16) *Tato místnost je pouze hrubě vytesána do okolní skály. Její stěny jsou velmi nerovné a celá místnost působí, jako by si s ní stavitel nedal příliš práce. Místnost osvícená lucernou je nepřehledná, protože díky nerovnostem na stěnách je vždy alespoň část zakrytá stínem.* Zde začíná druhý okruh nebezpečné zóny. Do těchto prostor chodí jen velmi odvážní mágové, ale pro ně je to pouze rozptýlení, zatímco pro postavy zde číhá smrtelné nebezpečí. Tato místnost je za tajnými dveřmi, které jsou však od návštěvy vévody Otrona a jeho družiny otevřené. Tato místnost je na mapě poněkud nepřehledná. Silnější čarou je udělán náčrt, který postavám zjednodušuje kreslení mapy a slabší čarou je nakreslena skutečná podoba místnosti. V této místnosti žije Stínový muž, což je jedna z velmi vzácných magických nestvůr. Svou podstatou je totiž Stínový muž magorobní nestvůra, což znamená, že se živý magií (Do stejného druhu patří Dárosh). Stínový muž vypadá jako stín a ve stínu se také schovává. Ke své potravě se dostává tak, že se k postavě připlíží zezadu a dotykem jí ubere 1k6 magů za kolo. Stínový muž je prakticky nezranitelný, protože svou slabinu nemá ve svém těle, ale na místě, kam odloží své srdce a od nějž se nesmí příliš vzdálit. Tento stínový muž má srdce v podobě modrého kamene, který je ukryt v místnosti **17)**. Jestliže na Stínového muže někdo zaútočí útočným kouzlem, použije své schopnosti: proměňování kouzel. Stínový muž má 90% - 1% za každý mag použitý na sílu kouzla, že se mu podaří seslané kouzlo přeměnit do podoby, jíž je schopen strávit. Nepodaří-li se mu to pak je kouzlem zasažen a nastává u něj šok na 1k6 kol za každý použitý mag na seslání kouzla. Tento stínový muž je velmi hladový, protože je mimo sezónu, a je 70% pravděpodobnost, že bude postavy pronásledovat do vedlejších místností a pokusí se z nich vydolovat poslední mag.

17) *Tato místnost působí velice depresivně. Je vyzdobena kresbami, které znázorňují souboje mágů s nestvůrami. Z celé místnosti je cítit nebezpečí a přítomnost něčeho zlého.* V této místnosti je Noční hrůza, což je neviděný z PPP. PJ by měl kouzelníkovi, či popřípadě elfovi naznačit, že se zde nachází neviděný vysoké úrovně, s kterým by rozhodně neměly postavy bojovat. Pokud to postavy nepochopí, je velice pravděpodobné, že za to nějaká postava zaplatí životem. V každém případě by měl PJ nechat postavám alespoň dvě kola aby se rozhodly co dělat.

Konec této jeskyně je popsán v popisu místnosti **15)**. Jestliže se postavy odmítnou vydat na cestu k druidovi Ulekovi, pak zde pro ně dobrodružství končí.

Hvozd zla

Cesta zpět bude postavám trvat další čtyři dny cesty. Druid Ulek je již bude očekávat s novými zprávami. Připraví pro ně vydatnou večeři a po jídle jim nastíní současnou situaci asi takto:

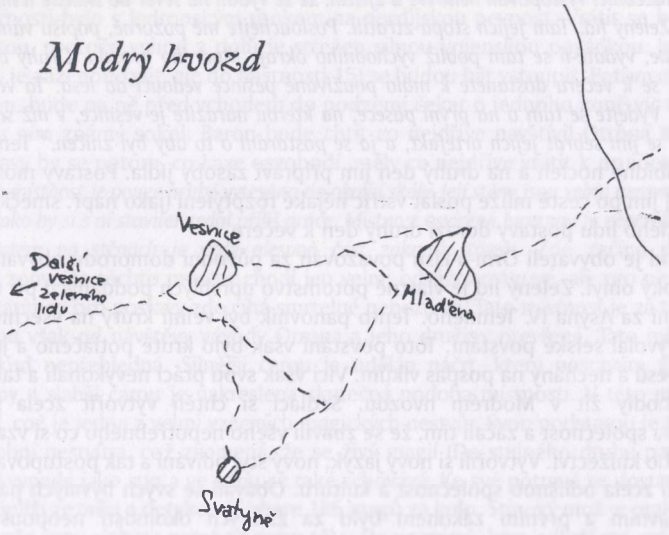
„V době, kdy jste byli pryč, jsem zjistil, že v lese působí podivné zlé síly. Les velmi rychle ztrácí rovnováhu dobra a zla a ubývají mu magické síly. Nevím, odkud tyto podivné síly působí, ale nemohu proti nim zasáhnou jinak než od své studánky, proto se nemohu vzdálit. Pro vás mám však nové zprávy, moji služebníci vystopovali nemrtvé a zjistili, že se vydali na sever do sídliště lesních divochů, kteří si říkají Zelený lid. Tam jejich stopu ztratili. Poslouchejte mě pozorně, popíšu vám cestu. Nejjednodušší bude, vydáte-li se tam poblíž východního okraje Modrého hvozdu. Druhý den cesty po okraji hvozdu se k večeru dostanete k málo používané pěšince vedoucí do lesa. Ta vede k území Zeleného lidu. Vydejte se tam a na první pasece, na kterou narazíte je vesnice, v níž se ztratili nemrtví. Snažte se jim sebrat jejich artefakt, a já se postarám o to aby byl zničen.“ Tento den jim opět Ulek nabídne nocleh a na druhý den jim připraví zásoby jídla. Postavy mohou vyrazit druhý den. PJ jim po cestě může poslat vstříc nějaké rozptýlení (jako např. smečku vlků). Do vesnice Zeleného lidu postavy dorazí druhý den k večeru.

Zelený lid je obyvateli Orm-a-Lisu považován za původní domorodé obyvatelstvo, což je však hluboký omyl. Zelený lid je vlastně potomstvo uprchlých poddaných při velkém selském povstání za Asyna IV. Temného. Tento panovník byl velmi krutý na všechny své poddané a tím vyvolal selské povstání. Toto povstání však bylo krutě potlačeno a jeho zbytky zahnány do lesů a nechány na pospas vlkům. Vlci však svou práci nevykonali a tak se zbytky sedláků rozhodly žít v Modrém hvozdu. Sedláci si chtěli vytvořit zcela svobodnou a spravedlivou společnost a začali tím, že se zbavili všeho nepotřebného co si vzali z tehdejšího Ormského knížectví. Vytvořili si nový jazyk, nový styl odívání a tak postupovali stále dál, až si vytvořili zcela odlišnou společnost a kulturu. Obávali se svých bývalých pánů natolik, že jejich hlavním a prvním zákonem bylo za žádných okolností neopouštět hvozd, a z panovníka Asyna se postupem času vyvinul krutý bůh Daskyn.

Tato společnost však brzy ztratila původní ideály a stala se z ní společnost podobná kmenovému zřízení severoamerických Indiánů. V pozdějších dobách se dokonce i v těchto kmenech začalo bojovat o moc, a to především mezi šamany a mezi náčelníky. Tento boj vyhráli šamani a v dnešních vesnicích Zeleného lidu jsou suverénními vládci.

Vesnice, do níž postavy dorazí, se v jazyce Zeleného lidu jmenuje Mladěna. Tato vesnice, jak je znát z jejího názvu, je jedna z nejmladších vesnic Zeleného lidu. Jediný, kdo v této vesnici mluví obecným jazykem, je bývalý šaman Tišemlčí. Postavy to brzy zjistí, protože každý vesničan, kterého osloví, na ně začne mluvit v nějakém neznámém jazyce a bude ukazovat na chýši při západním konci vesnice, na níž je znak oka. Tam sídlí Tišemlčí (Ve vesnici je ještě jedna podobná chýše. Ta má na sobě znak oka v lidské dlani, což je znak šamanů. Tato chýše je však prázdná.). Po tom, co zjistí, že postavy jsou cizinci, je přivítá nějak takto: *„Má játra se cítí být velmi poctěna vaším příchodem. Doufám, že hosté přijmou mé pozvání k večeři.“* Po večeři se Tišemlčí zeptá postav, proč navštívily jejich vesnici. Jestliže mu postavy poví, že hledají bytosti, které sem před nedávnem dorazily, sedne si a chvíli bude tiše přemýšlet. Pak postavám řekne: *„Ano, skutečně, před šesti západy slunce sem skutečně zaví-*

tala skupina cizinců, kteří nebyli hosty. Přesto šaman Dřík, který byl mým žákem, tyto cizince přijal a poskytl jim svoji chýši. Druhého dne se s nimi vydal ke svatyni Daskynově, proti čemuž jsem ho nabádal, ale on nedopřál svým játrům, aby naslouchaly a pochopily má játra. Dřík mi nikdy nepřipadal jako dobrý nástupce na mé místo, ale dne, kdy se poprvé sám vydal do Daskynovy svatyně, se změnil. Myslím, že k němu Daskyn promluvil. To však jsou jen mé dohady. Jediné co vím jistě, že Dřík se již šest západů slunce neukázal, čímž má játra velice zarmoutil. Svatyně je vzdálená asi den cesty na západ a ze Zeleného lidu tam smí chodit pouze šamané, přesto však lidem z jiných kmenů nebráníme v návštěvě naší svatyně. Jestli chcete najít Dříkovy hosty, budete se muset podívat do svatyně."



Co se stalo: Dřík v době, kdy poprvé navštívil svatyni, našel tajnou chodbu, kterou tu v dobách bojů šamanů proti náčelníkům vybudoval šaman Jantar. Tato chodba vede k jednomu z pramenů lesního života. Dřík začal tohoto pramenu často využívat, až získal jisté magické schopnosti. Jeho přesvědčení je však zmateně zlé a tak svých nových schopností začal brzo zneužívat. V pozdější době se náhodou setkal s ghúlem Akonem a slíbil mu za protislužbu, že mu pomůže navrátit paměť z dob, kdy ještě nemrtvým nebyl. Akon se touto otázkou již dlouho zabýval, ale lektvary a kouzla, které zkoušel mu nepomáhaly. Před šesti dny si přišel Akon pro svoji odměnu za onu protislužbu a tak ho Dřík dovedl k prameni lesního života a dal mu napít. Nemrtvým se vrátila paměť, na což mnozí doplatili (některým se s pamětí vrátilo i původní přesvědčení, a bylo-li dobré, nemohli ve své podstatě nemrtvých žít dál a umírali v strašných mukách), ale některým se vrátily informace, které jim zvýhodnily jejich postavení. Akon přemluvil Dříka, aby pro něj pracoval.

Tišemlčí nabídne postavám nocleh a ráno postavám vysvětlí cestu k Daskynově svatyni. Cesta je velice jednoduchá. Postavy mají jet na západ, přičemž po cestě narazí na dvě křižovatky a na obou se mají dát doleva. Tišemlčí odhadl cestu na jeden den, čímž však myslel jeden den chůze. Na koních tam postavy budou před polednem.

Svatyně boha Daskyna

Tato svatyně byla před mnoha lety vybudována šamanem Jantarem v dobách, kdy mezi sebou zápasili šamani a náčelníci o moc. Z dnešní situace je znát, že tento boj vyhráli šamani a kmenoví náčelníci zůstali zapomenuti v propadlišti dějin. Jantar tajně vybudoval ve svatyni tajný úkryt a pro případ, že by se potřeboval zbavit pronásledovatelů, naplnil cestu překážkami.

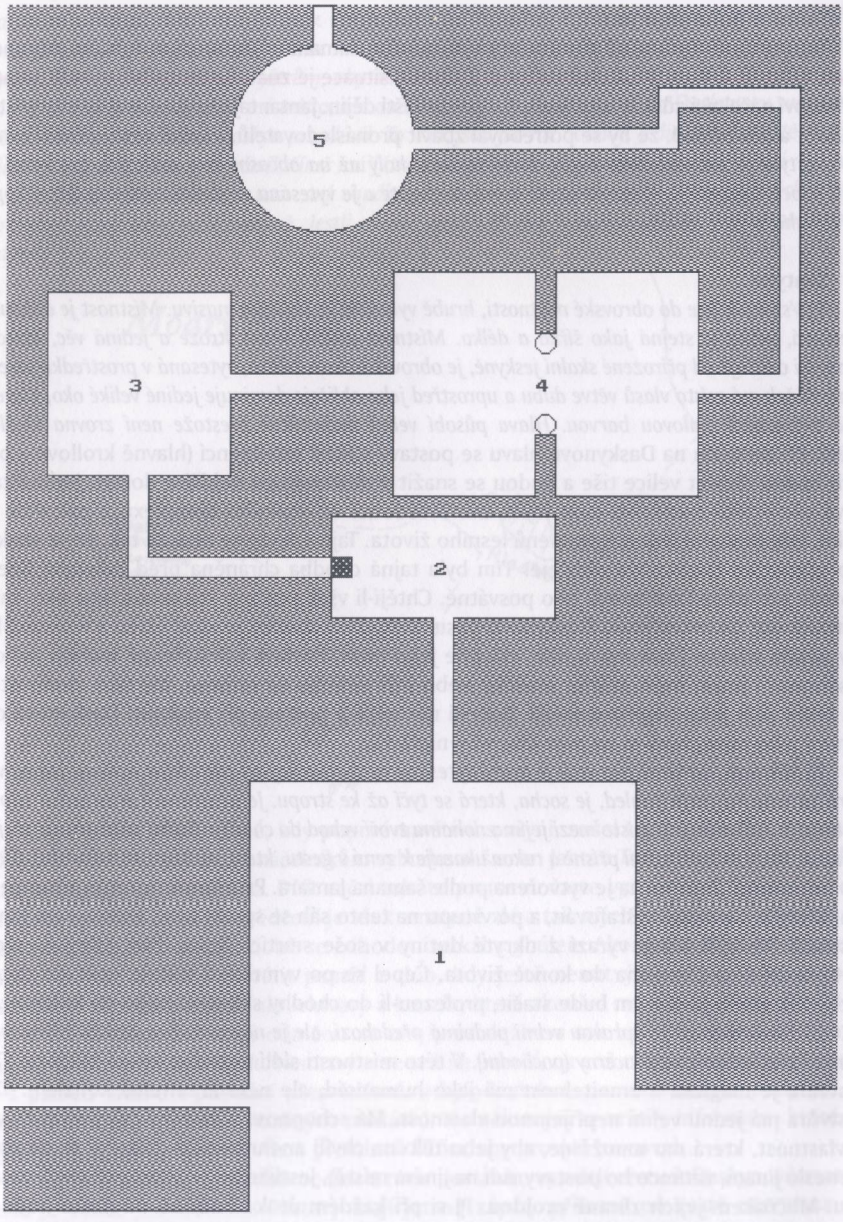
Svatyně je na osamělém kopci, který je zcela holý až na občasné trsy netřesků. Les končí na úpatí kopce. Svatyně je vytesána téměř u vrcholu kopce a je vytesána ve skalním masívu, který kopec tvoří. Nahoru vede klikatá cesta .

Svatyně

1) *Vstoupili jste do obrovské místnosti, hrubě vytesané ve skalním masivu. Místnost je dokonale čtvercová, výška je stejná jako šířka a délka. Místnost působí velmi stroze a jediná věc, která jí výrazněji odlišuje od přirozené skalní jeskyně, je obrovská hlava bůžka, vytesaná v prostředku severní stěny. Bůžek má místo vlasů větve dubu a uprostřed jeho obličeje dominuje jediné veliké oko, které je ještě zvýrazněné fialovou barvou. Hlava působí velmi majestátně přestože není zrovna ideálem umění.* Při pohledu na Daskynovu hlavu se postavy s nižší inteligencí (hlavně krollové a barbaři) budou chovat velice tiše a budou se snažit z místnosti co nejdříve dostat. Jediná zajímavá věc v této místnosti jsou tajné dveře vedoucí do skalního komplexu a pak dále na louku, kde pramení jeden z pramenů lesního života. Tajné dveře se otvírají tak, že se stiskne oko uprostřed Daskynova obličeje. Tím byla tajná chodba chráněna před Zeleným lidem, protože pro ně je Daskynovo oko posvátné. Chtějí-li však postavy stisknout toto oko, musí si stoupnout na rozevřenou Daskynovu pusu. Vchod do chodby je však jištěn a v okamžiku, kdy někdo stiskne Daskynovo oko, sklapne jeho pusa. Postavy samozřejmě mohou nahoru dosáhnout i jinak, např. udělat stoličku nebo vzít někoho na ramena, ale tato možnost se jim bude zdát jaksi nejpřirozenější. Bude-li mít nějaká postava při stisknutí Daskynova oka nohu v jeho puse, hodí si na past Obr~5~nic/2-12.

2) *Místnost, do které jste vešli je hrubě vytesána ve skále a nejsou zde žádné ozdoby. Jediná věc, která zaujme na první pohled, je socha, která se tyčí až ke stropu. Je umístěna v prostředku západní stěny. Je rozkročena a místo mezi jejíma nohama tvoří vchod do chodby. Socha představuje zřejmě šamana, který se tváří velmi přísně a rukou ukazuje k zemi v gestu, které jako by naznačovalo: „Skloň se přede mnou!"* Tato socha je vytvořena podle šamana Jantara. Prst Jantarovy ruky ukazuje na sáh, který je na mapě vyšrafován, a po vstupu na tento sáh se spustí past, kterou sem Jantar nastražil. Ve výši hlavy vyrazí z ukryté dutiny v soše smrtící čepel. Past Obr~4~nic/3-18+postih-1 na Charisma do konce života. Čepel se po vymrštění stáhne opět do dutiny sochy. Ostatním postavám bude stačit, prolezou-li do chodby sklonění nebo po kolenou.

3) *Tato místnost je úpravou velmi podobná předchozí, ale je naprosto bez ozdob. Místnost je temná i přes světlo z vaší lucerny (pochodní).* V této místnosti sídlí nestvůra zvaná Mlíčňák. Tato nestvůra je magická a zranitelnost má jako humanoid, ale není zranitelná kouzlem. Tato nestvůra má jednu velmi nepříjemnou vlastnost. Má schopnost „částečné teleportace", což je vlastnost, která mu umožňuje, aby jeho tělo na chvíli znehmotnělo (jako by se na chvíli přeneslo jinam, zatímco ho postavy vidí na jiném místě). Jestliže ho postavy v té chvíli zasáhnou, Mlíčňákem jejich zbraně projdou. PJ si při každém útoku hodí k6 na místo hodu na obranu. Hodí-li cokoliv kromě 1, Mlíčňák byl znehmotněn a je tedy nezraněn. Mlíčňák útočí podobně jako nevidění, dotykem a jeho dotyk má podobné příznaky. Jeho úkolem je střežit


5
3
4
2
1
past
Svatyně

tuto místnost a proto nebude nikoho pronásledovat ven. Mlíčňák propustí pouze osoby v přítomnosti šamana nebo osoby, které se prokáží heslem Jantar. Mlíčňák: Životaschopnost: 3, ÚČ: 5, OČ: 0, Odolnost: 21, Pohyblivost: humanoid/19, Bojovnost 12, Přesvědčení: neutrální, bez pokladů, Zkušenost 100.

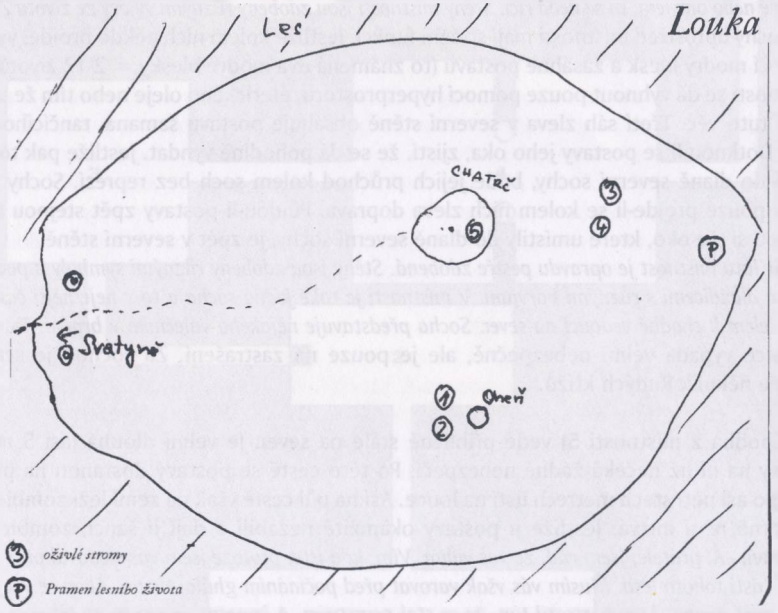
4) *V této místnosti na první pohled upoutají pozornost dvě sochy, které jsou umístěny v nejužším místě místnosti. Stojí proti sobě čelem a jsou umístěny zády ke skále. Při bližším zkoumání zjistíte, že sochy mají proti sobě napřažené dlaně. Severnější socha má v dlani mělkou jamku, jestli je to však záměrně nebo omylem, to se nedá říci. Stěny místnosti jsou zdobeny různými výjevy ze života Zeleného lidu.* Sochy uprostřed místnosti mají strážní funkci. Jestliže kolem nich někdo projde, vyšlehne jim z očí modrý blesk a zasáhne postavu (to znamená dva modré blesky = 2-12 životů). Této zkušenosti se dá vyhnout pouze pomocí hyperprostoru, éterického oleje nebo tím že postavy objeví tuto věc: Třetí sáh zleva v severní stěně obsahuje postavu šamana, tančícího kolem ohně. Dotknou-li se postavy jeho oka, zjistí, že se dá pohodlně vyndat. Jestliže pak toto oko umístí do dlaně severní sochy, bude jejich průchod kolem soch bez represí. Sochy vysílají blesky pouze projde-li se kolem nich zleva doprava. Půjdou-li postavy zpět stejnou cestou, všimnou si ,že oko, které umístily do dlaně severní sochy, je zpět v severní stěně.

5) *Tato místnost je opravdu pestře zdobená. Stěny jsou zdobeny různými symboly a podlaha je pokryta dlaždicemi s různými barvami. V místnosti je také jedna socha a to v nejižnější části místnosti, čelem k chodbě vedoucí na sever. Socha představuje nějakého válečníka v brnění.* Tato místnost sice vypadá velmi nebezpečně, ale je pouze na zastrašení. Za sochou je schováno v truhle několik Rudých křížů.

Chodba z místnosti 5) vede přibližně stále na sever. Je velmi dlouhá (asi 5 mil), ale postavy na ní už nečeká žádné nebezpečí. Po této cestě se postavy dostanou na pěšinku, která po asi pěti stech metrech ústí na louce. Asi na půl cestě však na zemi leží zombie, která evidentně není mrtvá. Jestliže ji postavy okamžitě nezabijí a dají jí šanci, zombie na ně promluví: *„Á, přátelé, jsem rád, že vás vidím. Vím, kdo jste, protože jsem vás sledoval před týdnem v jižní části tohoto lesa. Musím vás však varovat před počínáním ghúla Akona. Akon se vždy snažil získat zpět paměť, kterou ztratil tím, že se stal nemrtvým. A konečně se mu to za pomoci šamana Dříka zdařilo. Zneužívají posvátnou lesní studánku ke zlým účelům. Já jsem však jedna z jeho obětí. Spolu s pamětí se mi totiž vrátilo mé dobré srdce, které jsem jako elf za svého života měl, a proto teď pomalu umírám, protože nemohu být živ jako dobrý nemrtvý. Akonovi se však podařilo probudit v některých nemrtvých moc, kterou měli za svého života, a tak bude těžké ho přemoci. Ách, cítím, že můj čas se naplňuje, jen si dejte pozor na strážce...“* V té chvíli zombie vydechne naposledy. Postavám nezbývá, než se připravit na boj a vydat se na louku.

Louka slouží ghúlovi Akonovi jako základna pro jeho mocenské plány. V poslední době mu zemřelo mnoho nemrtvých na následky pokusů s pramenem lesního života. Zato mu však zbyli dva nemrtví, kteří tuto proceduru přežili a navíc prokázali, že za svého života měli jisté mocné vlastnosti, které teď mohou využít. První z nich je ghúl Trenda, který byl za svého života válečník a díky tomu teď má schopnosti válečníka na čtvrté úrovni, v jehož arzenálu je široký meč, drátěná zbroj a štít. Jeho bonus za sílu je +2 a bonus za obratnost má 0, mez vyřazení je nulová. Tím druhým je zombie Dun, bývalý druid, jehož schopnosti se však úplně změnily. Má 20 magů a tři kouzla. Oživ strom: magenergie 20, vyvolání 1 směna, dosah dotek. Toto kouzlo probudí již odumřelý strom k životu a tento strom bude svému

oživovateli sloužit. Strom nikdy nespí a jako potrava mu stačí, když jeden den v týdnu stojí na jednom místě a kořeny zapustí do země. Životaschopnost: 3, ÚČ: 7, OČ: 3, Odolnost: 21, Bojovnost: 12 (či podle úpravy oživovatele), Zranitelnost zvíře, Pohyblivost: 5/hmyz, Přesvědčení: neutrální, Zkušenost: 80. Druhé kouzlo je Uspi: magenergie 12, vyvolání 1 kolo, dosah 25 sáhů. Toto kouzlo uspí jakéhokoliv tvora na jednu směnu. Poslední Dunovo kouzlo je Zásek: magenergie 8, vyvolání 1 kolo, dosah 10 sáhů. Toto kouzlo sebere jakékoliv postavě 7 životů. Trenda je na mapě louky označen číslem 1, Dun dvojkou.



Dun již oživil dva stromy, který teď stráží pěšinku vedoucí na louku a zaútočí na postavy, jestliže tudy vstoupí (jejich slabina je, že si nebudou všímat postav, projdou-li na louku třeba jen dva sáhy vedle cesty, zaútočit na ně pak mohou, pouze dostanou-li to od Duna rozkazem. Na louce jsou ještě další dva kostlivci (s číslem 3 a 4), Akon (s číslem 5) a Dřík, který se však do boje nepustí a přidá se na stranu vítěze. Akon má u sebe artefakt a může jím jednu postavu na směnu ochromit. Akon má ve své chatrči truhličku s menším stříbrným prstenem a váčkem zlaťáků. Je to normální ghúl bez úprav. Na louce se nachází jeden z pramenů lesního života. Tento pramen je magický a po napití ze studánky přibudou postavám všechny ztracené životy a doplní se magenergie.

Zvítězí-li postavy, rozhodne se Dřík vrátit do vesnice a postavám i lidem ve věznici oznámí, že byl nemrtvými unesen. Ve vesnici se na jejich počest bude konat hostina a podobně je přivítá i Ulek. Artefakt může sloužit pouze zlé postavě (má 20 magů na den a sesílá kouzla Oživ neživého a Svaž postavu, dále zvyšuje sílu mysli o 3) a jestliže si ho ponechá jiná postava nebude mu k ničemu. Budou-li mít postavy i svatý Jadův symbol, obdrží v Jadově slíbenou odměnu, což by měl být největší příjem peněz za celé dobrodružství

poraženým potlesk a všem přítomným uznání, že vydrželi až do konce (z původních už tak špatných dvou stovek jich moc nezbylo). GameCon 1997, konaný ve dnech 28.8.-31.8. v Čelákovicích se stává minulostí.

Ve vlaku se dá dobře bilancovat, i když si zrovna nepamatuji na moment, kdy to oči vzdaly a svévolně vyhlásily pauzu na doplnění dluhu z předchozích nocí. Letošní rok se vymyká ve všech ohledech, a tak bych chtěl na závěr zdůraznit pár věci, které si to zaslouží. Nejdříve ty vážnější. Podle mého byla atmosféra na conu uvolněná a pohodová, a to v mnohem větší míře než v předchozích dvou letech. Je škoda, že neexistuje recept, jak toho dosáhnout. Doufám, že podobný pocit měli i všichni zúčastnění. Jediné, co to kazí, je fakt, že jich nebylo mnoho. Mám takový dojem, že pořadatelé, kteří letos skončili hluboko v červených číslech, nebudou mít prostředky ani chuť zaštiťovat každoročně podobnou akci, když jim nepomůžeme alespoň svou přítomností.

Ale dosti steskům. Co mě hřeje u srdce, jsou rostoucí zkušenosti hráčů. V porovnání s předloňským a loňským GameConem hrají mnohem lépe, využívají více své schopnosti a čarodějové a mágové nám přidělávají další vrásky. Věřte mi, že dobře vybrané kouzlo je občas rozhodujícím jazykem na váhách. (Samozřejmě, že tu žádné neuvedu, protože příští rok byste ho měli všichni zapsané třikrát. Ale napovím. Ukazuje se, že znalost pravidel PPE a některých kouzel je pro PJ smrtící.) Dosud to řešíme tak, že přitahujeme šrouby, které nastavují limity pro přežití, ale máme k manévrování čím dál méně prostoru. Jediné, co vám zatím dělá problémy, je odnaučit se padat do latrín a nejíst všechno, na co narazíte.

Řečeno stručně, z letoška jsem si odvezl spoustu skvělých zážitků a je mi líto těch, kteří se sem z různých důvodů nedostali.

Vítám jakékoliv odpovědi.

Lindor <xvojm08@vse.cz>

Vzkazy a poděkování

Družině 19.: Přiznávám chybu, ale nemám pro Vás jiné řešení, než že se pro příště při testování dobrodružství podobné pokusíme vyvarovat.

Stabulátorovi a Kachně: Za zábavu a atmosféru.

Nejmenované organizátorce: Za čaj, zvláště za onu „viskozitu", která přišla v sobotu v 18.25.

Zbylým organizátorům a kolegům PJ: Za pohodu, spánek, legraci, podporu a inspiraci při likvidaci postav.

Všem: Za účast.

! POZOR !

Majitel zapomenutého váčku tmavé barvy a s třásněmi nechť se přihlásí na adresu Altaru, kde s ním bude dohodnuto předání téhož.

Výsledky turnajů

A kdo vlastně skončil na stupních vítězů? To se dozvíte z následujících řádků. (vzhledem k malému počtu zúčastněných proběhl nakonec v každé z her jen jeden typ hlavního turnaje).

Mistrovství v DrD

1. místo
Jiří Culek, Havlíčkův Brod
Oldřich Dvořák, Havlíčkův Brod
Lukáš Hurt, Havlíčkův Brod
Tomáš Korejtko, Havlíčkův Brod
Karel Novák, Havlíčkův Brod
Jiří Peloušek, Havlíčkův Brod
Jiří T. Pertl, Havlíčkův Brod
Jiří Ulip, Havlíčkův Brod

2. místo
Antonín Buček, Jiříkovice
Michael Franěk, Praha
Jan Gregorovič, Šlapanice u Brna
Přemysl Oprchal, Jiříkovice
Michal Picka, Pardubice
Václav Picka, Pardubice
Ladislav Svoboda, Pardubice
Radek Tomášek, Pardubice

3. místo
Jan Brhel, Spořice
Aleš Knápek, Jarcová
Michal Kopecký, Valašské Meziříčí
Petr Krčmář, Valašské Meziříčí
Martin Matoška, Vsetín
David Palán, Chomutov
František Paťava, Jarcová
Ondřej Vlček, Valašské Meziříčí

Talisman – Standard
1. Jan Žák, Brno
2. Vladimír Vik, Brno
3. Petr Kadlec, Jindřichův Hradec

Aréna
1. Zdeněk Kratochvíl, Meziměstí
2. Kamil Linhart, Jetřichov
3. Petr Doležal, Jetřichov

BattleTech – Special
1. Jaromír Suchánek, Jindřichův Hradec
2. Antonín Žák, Zlín
3. Tomáš Kouřil, Brno

Magic – DCI Type II
1. Daniel Frejek, Ostrava
2. Jan Kačor, Ostrava
3. Jiří Jindra, Praha

Díky komplikacím s GameConem jsme jako na smrt zapomněli v minulém čísle vyhlásit nový ročník soutěže „O spár Zlatého draka". Činíme tak nyní a uzávěrku jsme o měsíc posunuli.

Časopis Dech draka vyhlašuje 7. ročník soutěže „O spár Zlatého draka".

1) Soutěž „O spár Zlatého draka" je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Obrázky musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat jeden originál a dvě kopie své jeskyně, tedy celkem tři exempláře.

4) Příspěvek může být zaslán též na disketě – text v ASCII formátu pro DOS (žádné AmiPro, MS Word apod.), obrázky ve formátu BMP, PCX, TIFF, DNG. K disketě přiložte kontrolní výtisk.

5) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

6) Uzávěrka soutěže je 31. ledna 1998.

Příspěvky označené „Zlatý spár" zasílejte na adresu:
Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne na GameConu '98. Vítěz obdrží nejnovější verzi kreslicího programu Dungeon Editor, účastníci na 2. a 3. místě cínové figurky k DrD, všichni tři pak předplatné Dechu draka na rok 1999.

O spár Zlatého draka '96

V tomto ročníku se nám sešlo stejně jako loni 9 příspěvků, předběžným výběrem jich prošlo 6. Mezi nimi pak porota na oceněná místa vybrala tyto:

1. místo: Ondřej Netík - Ragarova pevnost mrtvých
2. místo: Jiří Piškula - Ormské balady
3. místo: Radovan Vlk - Honba za pokladem

Na dalších místech pak skončily příspěvky História čertovej veže a jej okolia (Stanislav Ivan), Nagradovo Oko (Martin Toman) a Únos (Martin Moráček).

Je Magic pro každého?

Jana Kučerová

Ve čtvrtečním magazínu deníku MF Dnes ze dne 18. září 1997 byl otištěn článek *Karty pro příští století*. Některá fakta v tomto článku uvedená mě vyprovokovala k následujícím řádkům.

Na úvod motto tohoto článku

„Rodištěm i rájem takzvaných magických karet jsou spojené státy, posledním mistrem světa v této nové stolní hře je však Čech."

Článek pojednává nejen o tom, jak se dvacetiletý pražák Jakub Šlemr stal mistrem světa v Magicu, ale i o tom, co to vlastně Magic: The Gathering (dále jen Magic) je.

První části podávají přehledně a jasně základní informace o Magicu, a to o typech karet a jejich získávání v části Sběratelé, o principech hry v části Mágové, a o turnajích v části Profíci. Tyto údaje dobře poslouží komukoliv, kdo chce absolvovat jakýsi „Úvod (d)o Magicu"

K polemice mě vyprovokovala teprve poslední část, nazvaná Šampióni, která popisuje, „jak chytrý Čech k bohatství přišel". Schválně nepíši „chudý"; brzy pochopíte proč.

Na otázku, jak se ze začátku vyrovnával s obávanou finanční náročností Magicu mistr světa odpověděl:

citace 1:

„Sám jsem do karet vrazil si sto tisíc, ale to přece není nic výjimečného. Do všeho, co se chce dělat pořádně, se musí investovat. Nakonec stejně nerozhoduje balík peněz, ale hlava."

O tom, co Magic není, řekl toto:

citace 2:

„...není uhozená hra pro zpovykané fakany s účelem vytáhnout rodičům z kapsy co nejvíce peněz."

O tom, za co je v Americe považován Magic, řekl:

citace 3:

„...je považován za intelektuální, vysoce tvořivou hru třetího tisíciletí, která nabízí mládeži alternativní zábavu."

Dovolila bych si trochu zavzpomínat.

Na konci října 1994 jsem byla přítomna zřejmě prvnímu zápasu v Magicu na území České republiky. Stalo se tak na Čaroconu v Brně, soupeři byli Martin Klíma z Altaru a Martin Kučera z Dechu draka. Nebylo to utkání ledajaké, Martin Klíma dovezl první dva Magicové balíčku z veletrhu v Německu a nabídl Martinovi Kučerovi, aby si s ním zahrál. Masově se Magic rozšířil až po Draconu na začátku prosince, kam byl přivezen firmou Blackfire Games.

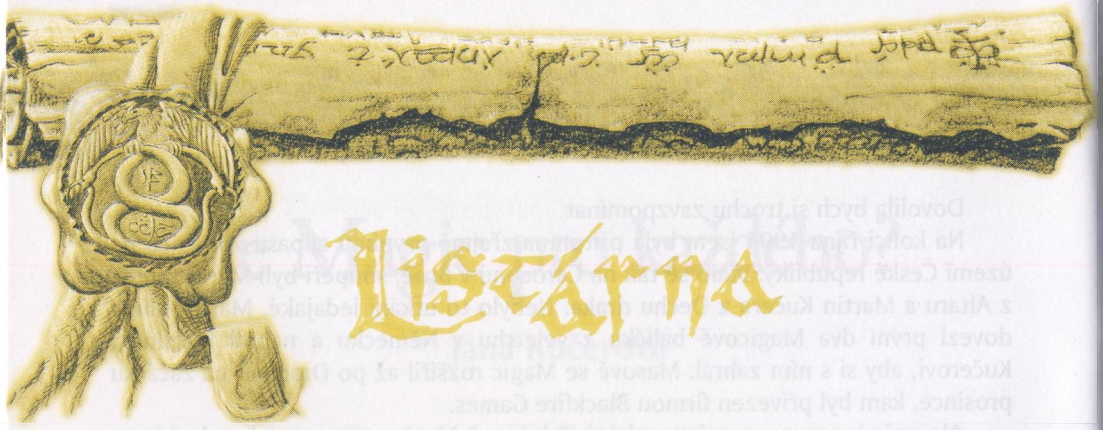
Ale zpět k onomu prvnímu utkání. Tehdy mě Magic velice zaujal, neboť je to skutečně hra pro chytré hlavy a plně souhlasím s všeobecným názorem citace 3, že je to intelektuální a vysoce tvořivá hra.

Teprve později, po masovějším rozšíření Magicu jsem mohla plně docenit i skvělou margetingovou strategii firmy Wizards of the Coast. Systém dodatkových balíčků a nových edic jim zaručuje stabilní a dlouhodoubý odbyt. A nyní se dostáváme k jádru mého nesouhlasu s názorem Jakuba Šlemra, který po absolvování gymnázia pracuje jako počítačový analytik u soukromé firmy. Jsem v jiné situaci než on a sto tisíc investovaných korun z citace 1 mi skutečně připadá jako tahání peněz od rodičů. Je potřeba si uvědomit, že většina možných hráčů Magicu jsou studenti středních a vysokých škol. Ti většinou nemají možnost si legálně vydělat sto tisíc korun bez toho, že by přerušili, nebo zanedbávali svoje studium. Chápu, že někdo vyjede do zahraničí o prázdninách na brigádu, kde si vydělá, ale ne všichni plnoletí na to mají fyzické i psychické schopnosti. U středoškoláků mě skutečně nenapadá nějaká možnost legálního získání takového množství peněz. Pak už nezbude než, jak je uvedeno v citaci 2, vytáhnout co nejvíc peněz od rodičů.

Jádro problému je částečně v citaci 3. V Americe může být Magic považován za skutečně skvělou alternativní zábavu, problém je v tom, že oněch „sto tisíc korun českých" je něco okolo tří a půl tisíce dolarů, a to je reálně suma podstatně menší v porovnání s výdělky.

V hodinách ekonomie nám asi před rokem bylo řečeno, že přestože v bance dostaneme za 1 dolar asi 30 korun, pak za zboží, za které v Americe zaplatíme 1 dolar, koupíme v České republice asi za 12 korun.

Pro ty, které jsem trochu zmátla, prakticky to znamená, že výkonnost naší ekonomiky je několikrát menší, než té americké. Takže v době, kdy se dostaneme na ekonomickou úroveň západní Evropy, možná skutečně bude platit, že Magic je považován za intelektuální, vysoce tvořivou hru třetího tisíciletí, která nabízí mládeži i České republiky alternativní zábavu.



Listárna

Po dlouhé době jsme dostali dopis natolik zajímavý, abychom jej mohli uveřejnit. Odpovědi na připomínky a otázky v něm kladené budou jistě zajímat mnohé z vás.

Vážení,

jsem skalní nadšenec a čtenář fantasy literatury a pokouším se i o vlastní tvorbu (asi jako mnoho jiných). Jednu malou ukázku vám posílám. A přikládám také obálku se zpáteční adresou, rád bych, kdybyste mohli tu povídku trochu zkritizovat. Motivaci pro psaní mám velikou a ať už to otisknete nebo ne, vyjádření od vás pro mě bude velikou podporou v dalším zlepšování.

Toto je skutečně vzorný přístup (na rozdíl od jiných, kteří třeba pošlou jen několik stránek špatně čitelného rukopisu a lísteček s adresou).

A ještě bych se chtěl na oplátku vyjádřit já k vašemu časopisu jako čtenář: je super, super! Nic lepšího se u nás na pultech koupit nedá, ale několik výtek samozřejmě mám.

1. Což takhle vycházet jako měsíčník (nebo v horším případě alespoň zvětšit počet stran), za časopis v tomto rozsahu jsem ochoten dávat i 40 Kč. To čekání na další čísla je prostě nesnesitelný!!

V současné době nám zásoby příspěvků postačují právě na těch 96 stran jednou za dva měsíce. Možná bychom mohli vydávat Dech draka jako měsíčník o rozsahu 48 stran, ale v tom případě bychom byli nuceni střídat monotematičtější čísla, protože některé příspěvky (jeskyně DrD, středně dlouhé povídky apod.) se nedají krátit. Takže by střídavě v jednom čísle bylo více DrD (včetně jeskyně) a v dalším zase více místa pro povídky. Zkusíme pro příští ročník promyslet několik alternativ a vybrat tu nejvhodnější.

2. Obrázky na úvodní stránce jsou vesměs dobrý, ale uvnitř je to o poznání horší. Líbí se mi Veronika Martonová, Alois Křesala, Karel Zeman, Michal Vondráček a Roman Kýbus, s kterým jste nedávno navázali spolupráci (musel jsem ho zde uvést, když je to můj kamarád :-)). Ale s ostatními je to dost na štíru (obzvlášť Jarda Kocourek).

Každému se líbí obrázky někoho jiného a nelze se zavděčit všem. Navíc ne každý kreslíř zvládá stejně dobře všechny typy ilustrací, postavami počínaje a krajinkami konče. Podařilo se nám však získat několik dalších spolupracovníků, takže teď máme při rozhodování, co dát komu ilustrovat, větší možnost výběru, což je jen ku prospěchu věci.

3. Uvítal bych daleko více recenzí na knížky (např. super knížku Trůn z dračích kostí jste nerecenzovali, celkem slušnou Riftwar ságu taky ne – potom člověk snadno přehlédne dobrou knížku, když nemá možnost pravidelně chodit do specializovanýho knihkupectví). Klidně tam dávejte 2x i 3x více recenzí (jestliže vám ovšem nechybí recenzenti, nebo spíš vás tlačí nedostatek místa - to je ale vaše starost, doufám, že s tím něco uděláte).

Nechybí nám ani tak místo, jako spíš ti recenzenti. To ovšem není jen problém našeho časopisu. Najít dobrého recenzenta není snadné a my jsme vděčni za těch několik stálých spolupracovníků, které se nám podařilo získat a kteří nám přispívají pravidelně. Navíc knihu většinou můžeme recenzovat až poté co vyjde, přečíst ji také nějakou dobu trvá (např. Trůn z dračích kostí má přes 750 stran drobným písmem), takže se může stát, že recenzi otiskneme až několik měsíců po vydání knihy, kdy už třeba ani není na pultech. Tuto situaci, způsobenou malým zájmem vydavatelů o spolupráci s časopisy, ovšem z naší strany nemůžeme příliš ovlivnit.

4. Stejně tak víc fantasy povídek (ale skutečně fantasy!), některé dost vybočují.

U povídek (a koneckonců ve většině rubrik) jsme omezeni příspěvky, které nám přicházejí. Jistě si raději přečtete dobrou povídku, i když nepůjde o čistou fantasy, než povídku stoprocentně do fantasy patřící, leč mizernou.

5. Seriál o mytologiích je super, ale stejně jako snad u všeho i tady platí jen houšť a větší kapky.

V tomto seriálu samozřejmě pokračovat budeme, ale podle ohlasů je jeho rozsah přiměřený, takže jej zachováme..

6. Magic – což takhle jednomu (možná i nejednomu) nezasvěcenci vysvětlit, vo co go. To je pro mě dost velká neznámá.

Pokud někdo opravdu netuší, co je Magic: The Gathering za hru, najde ty nejzákladnější informace v článku o společnosti Wizards of the Coast v Dechu draka 5/96. Naše rubrika Trumfy osudu je ale určena spíše těm opravdu zasvěceným.

7. Battletech sice nehraju, ale po zrušení této rubriky volat nebudu (už nejednou jsem se přesvědčil v takovém případě o své krátkozrakosti).

8. 220 voltů – to by potřeboval, myslím, Karel Papík do zadnice. Je rozhodně dobrej hráč a redaktor (a teď s ještě větším věhlasem potom, co se stal ve Score šéfem) a jeho recenze se mi líbí. Nelíbí se mi však to, co recenzuje. Strategie typu C&C já rozhodně nepovažuju za něco, co se byť jen dotekem blíží žánru fantasy. Vždyť vyšlo

tolik dobrých RPG, o kterých ve Score moc nezavadili: jedná se hlavně o už relativně starší Daggerfall, ale i novinku Betrayal in Antara. To je typ her, který si v Dechu zaslouží pozornost, ne druhořadá napodobenina něčeho, co sme už stokrát viděli! Na tuhle výtku dávám největší důraz, protože to je vážně slabina. Nejsem proti rubrice samotné, sám se považuju za pařana, ale Dech je přeci jenom časopis o něčem jiném.

V této oblasti se musíme spoléhat hlavně na naše recenzenty. K zaměření Dechu draka mají nejblíže strategie, adventury a dungeony, takže bychom se chtěli soustředit na ně. Je ale pravda, že strategií už bylo dosti, dáme teď tedy prostor i těm ostatním žánrům.

9. Víc teoretických zamyšlení jako je nynější pecka od Sapkowskiho.

Podařilo se nám navázat spolupráci s přispěvateli polského časopisu Magia i Miecz, takže se máte na co těšit.

10. Vázne informovanost, na čemž ale nesete jen zanedbatelnou vinu. Mám tím na mysli různé reklamy na chystající se akce, ale i reklamy nových knížek. Já ty vydavatelství nechápu: když by si dali reklamu, že chystaj pěknou pecku (třeba pokračování již zmíněnýho Trůnu z dračích kostí, o kterým jsem ještě nedávno ani netušil, že se jedná o pouze první díl bůhvíjaké -logie; a nedozvěděl bych se to nebejt pravidelný prázdninový cesty do Prahy a následnýho oblezení všech možných i nemožných knihkupectví), prodaly by mnohem víc knížek ku spokojenosti své a někdy i čtenářů, zaplatily by reklamu a umožnily Dechu víc stránek, opět ku spokojenosti čtenářů a navíc i redakce Dechu. Jak prosté (vida jak vše souvisí se vším).

Za tenhle bod se omlouvám, trocha zbytečnýho a naivního tlachání. Ale když vono mě to tak svrbilo na prstech, že to na tu klávesnici lezlo skoro samo.

Co se zvadel na různé akce týč, můžeme uveřejňovat jen ty informace, ke kterým se nějakým způsobem dostaneme; zpravidla tak, že nám je sami organizátoři pošlou. Pokud se o nějaké akci vůbec nedovíme, nemůžeme vás o ní ani informovat.

Podobné je to i s chystanými novinkami. S některými nakladatelstvími (Leonardo, Netopejr, Perseus, Polaris) jsme v kontaktu a snažíme se vás o jejich novinkách informovat, ale pokud vydavatel nemá zájem o reklamu, těžko s tím můžeme něco dělat.

11. Na závěr: víc všeho, klidně dráž, ale lépe a častěji.

Uff, uff. Takhle to možná vypadá, že jsem sám proti sobě. Na začátku taková chvála a potom tolik kritiky, jenže nic naplat: lepší časopis takovýho druhu u nás skutečně není, takže doufám, že si něco z toho, co jsem napsal, vezmete k srdci.

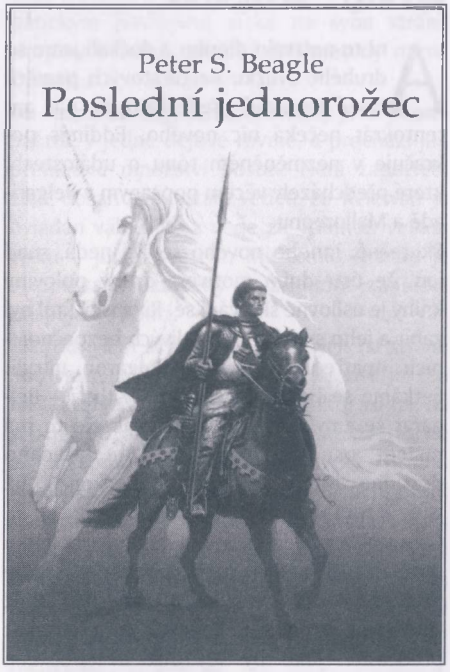
Přeju hodně síly a energie. Budete to potřebovat.

Jiří Brázda, Kaplice

Děkujeme, chvála vždy potěší, zvlášť je-li spojena s konstruktivními připomínkami a návrhy na zlepšení.

Recenze

Poslední jednorožka



Poslední jednorožec je kultovní kniha, a i když byla napsána už před nějakým časem, dozvuky tohoto poetického kultu můžete po jejím přečtení zaslechnout i vy.

Poslední jednorožec je ve skutečnosti jednorožka. Poslední dokonalá krása, čistota a dobro. Zije v šeříkovém lese, kde je pořád jaro a tak krásně, že nikdy nepocítí touhu po čemkoli jiném. Ale přijdou lidé, a jak už to bývá (a jak to jen oni umějí), zasejí semínko pochybností. A jednorožka zatouží najít své rodné, ostatní jednorožce. Vydává se na cestu. Je to nebezpečné, protože sice může žít věčně, ale je zranitelná a její život by mohl skončit násilnou smrtí. Po cestě potkává přátele – nešikovného mága Šmendrika a Drškovou Bětu, loupežnickou hospodyni. Ale nejen jednorožčini přátelé, zejména její nepřátelé stojí za to. Strašná je čarodějnice s hrůzným panoptikem iluzí. Ještě strašnější je král Moran, v jehož hradě barvy blednou a každá radost se mění v slzy. Legendární Rudý býk dupe svými kopyty a zanechává za sebou zmar a zkázu, ale i naději. Pozoruhodnou postavou je Moranův adoptivní syn, zamilovaný princ Lír. Rozehrává se příběh, přetékající překvapením...

Uvidíte hluboké lesy a v nich sotva znatelné cesty, po kterých občas projede Robin Hood se svou družinou. Projdete se blahobytnými, a přece jaksi mrtvými ulicemi města Morubrany. Spatříte moře a velice zvláštní příliv, vlny, dobývající se na pobřeží. Zamrazí vás v zádech, když harpyje zachřestí křídly. Budete spolu s jednorožkou dlouho posmutnělí, abyste nakonec mohli pít víno se záludnou lebkou, zavěšenou na stěně ve sklepení.

Poslední jednorožec je krásná kniha - moudrá, poetická i ironická. Strhne vás její příběh, zau-

jmou vás její hlubiny. Překlad je velmi kvalitní, chyby v knize prakticky nejsou. Ale abych jenom nechválila: jen je snad příliš poetická, příliš jemná a jaksi velmi těžko uchopitelná...

Peter S. Beagle: Poslední jednorožec. Přel. Michael Bronec. Obálka Oliviero Berni. Praha, Altar 1997. 226 s. 119 Kč.

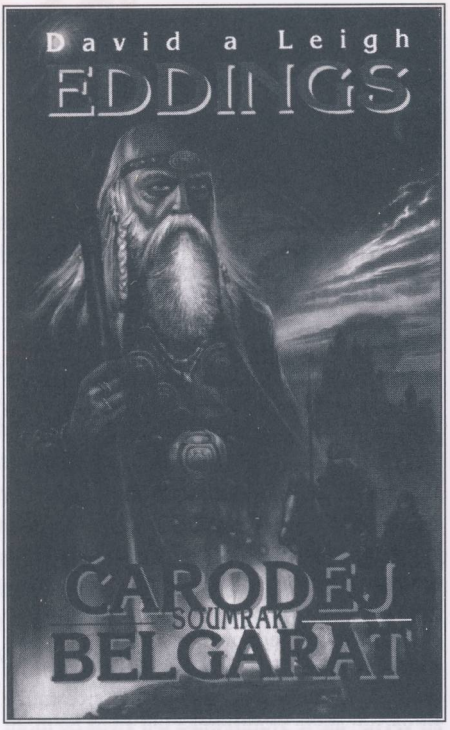
Stáňa Kučová

Druhý Belgarat

Ani to netrvalo dlouho a dočkali jsme se druhého svazku Belgaratových pamětí. Hned na úvod předesílám, že nás ani tentokrát nečeká nic nového, Eddings pokračuje v nezměněném tónu o událostech, které předcházely věcem popsaným v Belgariadě a Malloreonu.

Skutečně, mnoho nového se říci nedá, snad jen, že ústředním motivem druhé poloviny knihy je usilovné skrývání se. Rivanský král byl zabit a jeho syna za úzkostlivých bezpečnostních opatření Belgarat s Polgarou ukryli. Setkáme se i s neobvyklou záležitostí – Belgarat se zmýlil! A to dokonce tak, že to má málem osudové následky. Ale všechno dopadne dobře, jak jinak. Koneckonců, už jsme o tom četli, že?

Co se týče překladu, jedna věc mě zpočátku potěšila. Oba díly totiž překládal stejný překladatel, což je u knih vydavatelství Classic skutečnou výjimkou. Radoval jsem se však předčasně. Jako by se totiž nestalo. Pan Tkaczyk, ač je docela slušný překladatel, neudržel v mezích tak zásadní věc, jako je terminologie (například Riva má v prvním dílu přídomek Železný stisk a ve druhém Ocelová pěst). Rovněž mě tahají za oči hrubky v tvrdých a měkkých i ve shodě podmětu s přísudkem. Ale opět podotýkám – za toto si sice zaslouží vyčinit překladatel, ale korektorovi by měli rovnou useknout hlavu. I sebeslabší korektor by toto pustit neměl. Nebo že by už zase Classic korektory nezaměstnával?



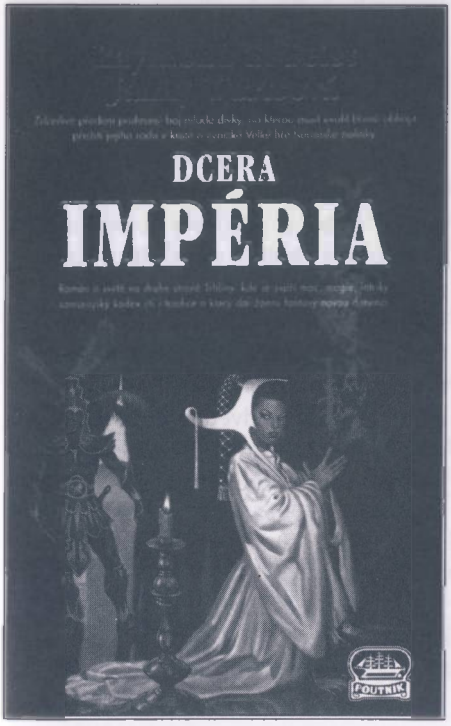
Podtrženo a sečteno: jsem rád, že mám knihu do sbírky, dokonce i na přečtení není špatná. Škoda jen technického provedení, mohlo by být lepší. Obálka je stylová, i když zrovna takhle si Belgarata nepředstavuji. A co se týče ceny: je poměrně dost vysoká, ale mám pocit, že si na to u slavných jmen budeme muset zvyknout.

David a Leigh Eddings: Čaroděj Belgarat – Soumrak. Přel. Martin Tkaczyk. Obálka J. P. Krásný. Praha, Classic And 1997. 454 s. 165 Kč.

Robert Pilch

Dcera Impéria

První z knih trilogie Impéria – dnes už snad nikdo nepíše nic méně rozsáhlého než trilogie, říkám si občas, když zdrceně pozoruji obsah své peněženky. 162 Kč na 498 stran a mapku však letos není cena nijak přehnaná... Děj se odehrává ve světě, který už částečně znají čtenáři Feistova *Mága* – na Kelewanu, ve tsuranské říši. K Raymondu E. Feistovi se při práci přidala Janny Wurtsová a zřejmě dost ovlivnila pojetí knih. Mladá lady Mara z rodu Acoma bojuje o přežití ve Velké hře tsuranské politiky. Román potěší všechny, kteří jsou již unaveni svalnatými zubatými goriláky a dají raději (či alespoň pro jednou) přednost mazané opici. Intriky, intriky a intriky (a nádavkem ještě trochu intrik).



Vlastně jsem na rozpacích, je-li to vůbec fantasy. Nebýt výskytu tvorů cho-ja a drobné akce jednoho ze Ctihodných (čili mága) na závěr, mohl by to klidně být pseudohistorický román zhruba z Japonska. Velkou roli hrají rody, kodex cti, obratná politika... Ženy nemají zrovna silnou pozici a tak je situace lady Mary ještě komplikovanější. Mladá žena zachraňuje svůj dům prostředky a postupy, které občas nejsou úplně podle našich představ o fair play, přesto se jejich použití dá ne-li ospravedlnit, tedy alespoň pochopit. Zpočátku velice sympatickým postupem získá na svou stranu skupinu banditů, později její metody mírně černají...

Na rozdíl od ságy Trhlinové války je děj kompaktní, v jedné dějové rovině, a prochází jím přehledné množství postav. Není zapotřebí znát obsah ságy, stačí vědět, že Kelewan je ovládán válečníky a vede za Trhlinou velkou válku s jiným světem, Midkemií. Román je v podstatě uzavřený – základní zápletka dospěje ke konci.

Zkrátka jsem si početla, aniž bych na straně 300 musela hloubat, kdo to vlastně je ten XYZ, který se už myslím kdesi mihl, asi tak na straně 100, ale co tam kčertu dělal, na to si ne a nevzpomenu... čtivý exotický příběh v exotickém prostředí. Pro ctitele detektivek dodávám, že mi atmosférou připomíná Van Gulikova Soudce Ti. Pokud netoužíte hlavně po dracích, svalnatých neporazitelných Conanech či Hrunech, Temných mázích či Mrakoplaších, snad si nad tou přehršlí písmenek užijete jako já.

Raymond E.Feist, Janny Wurtsová: Dcera Impéria. Přel. Robert Čapek. Obálka Don Maitz. Praha, United Fans a.s., knižní řada Poutník, 1997. 498 s. 162 Kč.

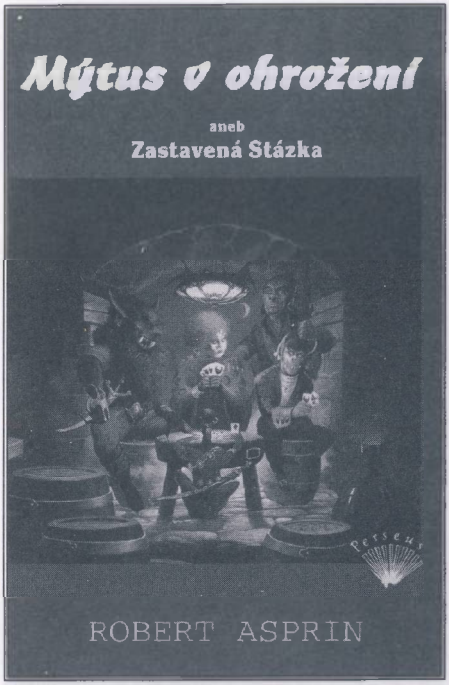
Hana Vlčinská

Skeeve karbaníkem

Po roční odmlce jsme se konečně dočkali dalšího dílu „mýtické série" Roberta Asprina. Podle zpráv přímo od vydavatele by měla další dvě pokračování brzy následovat.

Mladému čaroději Skeevovi jeho nová živnost v Bazaru na Pakle (kromě čarodějnictví též „spolupráce" s mafií) docela vynáší. Když si ve volné chvilce vyrazí za trochou zábavy, je nabíledni, že se co nevidět dostane do pěkného průšvihu. Je zatažen do partie dračího pokru (nejsložitější hazardní hry, jaká existuje) a přestože jej vůbec neovládá, vyhraje pěkné peníze a nádavkem jako zástavu desetiletou holčičku. A přesně podle Murphyho zákonů první průšvih je jen začátek. Nejenže po tomto úspěchu obdrží výzvu ke hře s největším hráčem všech dob, ale zároveň se dozví, že po něm jde nejlepší nájemný zabiják (ovšem nikoli lidí, nýbrž reputací – a správným způsobem zničená kariéra může být někdy horší než smrt). Jak se s tím vším Skeeve vypořádá vám samozřejmě prozrazovat nebudu; jistěže vše dopadne dobře, ale než se tak stane, čeká nás ještě mnoho překvapení a pozoruhodných zjištění o Skeevovi i jeho přátelích a na své si přijdou i ti, kteří hledají něco víc než jen pobavení.

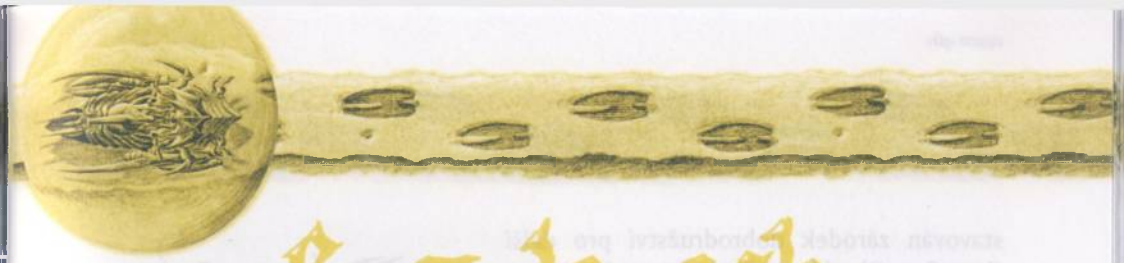
Zápletka je vymyšlená docela dobře a i když se část pointy dá uhádnout předem, stejně jste zvědaví, jak vlastně všechno skončí. Samozřejmě nechybí obvyklé citáty na začátku kapitol (k nejlepším asi patří *„Lžička cukru pomůže medicíně lépe do krku."* — *Lukrécia Borgia*).



Při čtení jsem se sice bavil o něco méně než u prvních dílů, pořád je to ale příjemné čtení a autorovi se stále daří přicházet s novými neotřelými nápady, takže se těším na další díly. Překlad je slušný, včetně zvládnutých slovních hříček, obálka pěkná. Jen cena by mohla být o něco nižší, ale musíme mít na paměti, že dobře odvedenou překladatelskou a redakční práci (což u některých jiných vydavatelů nenajdeme) je také třeba zaplatit.

Robert Asprin: Mýtus v ohrožení aneb Zastavená Stázka. Přel. Pavel Vohlídka. Obálka Peter Andrew Jones. Plzeň, Perseus 1997. 160 s. 89 Kč.

-mk



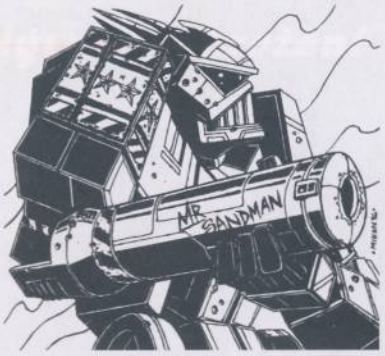
Mistrovství v BattleTechu?

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Každoročně na GameConu probíhá turnaj (a ne jeden) v BattleTechu. Vítěz nejnáročnější kategorie Warrior pak neoficiálně bývá nazýván Mistrem ČR. Lze však na GameConu pomocí jednoho turnaje určit skutečně toho nejlepšího?

Stejné pochybnosti jsou samozřejmě i u Mistrovství ČR v DrD a jiných turnajů. Mistrovství v DrD však všichni jeho účastníci považují za prioritní, jedou do Olomouce zejména kvůli němu, a pokud postoupí, oželí třeba i finále v BattleTechu.

Problém DrD tkví v tom, že neexistuje žádné jeho absolutně objektivní hodnocení. Přesto se organizátorům GameConu podařilo téměř nemožné a dokázali stvořit hodnotitelný systém, při němž se vychází zejména z času, který potřebovala družina na splnění úkolu, a prostředků, které k tomu použila. Nemalou zásluhu na úspěchu Mistrovství v DrD mají „pídžejové“, nejen tím, že protrpí celý ten 48 hodinový gameconský maratón opakujících se dobrodružsví, hodnocení a srovnávání výsledků a ještě jsou schopni následující den vyprávět „veselé historky z natáčení“, ale zejména prací na tvorbě jeskyně. Mistrovství v DrD se totiž připravuje téměř celý rok. Na Bohemiaconu, tedy necelé dva měsíce po GameConu, již bývá před-



stavován zárodek dobrodružství pro daiší GameCon. Obvykle z něj nezůstane kámen na kameni, ale rozjíždí se jím nový kolotoč schůzek, připomínek, korespondence, mailů...

Ale vraťme se k původnímu tématu. BattleTech je strategická hra, v níž při konečném výsledku hráčské umění výrazně převyšuje nad vlivem náhody. V nejnovější Aréně se dokonce náhoda – hod kostkou – vůbec nevyskytuje. Tyto dvě hry jsou tedy jako stvořené k uspořádání opravdového mistrovství s objektivním hodnocením, přímo svádějí k tvorbě žebříčků, jaké jsou v tenisu, šachu a podobně.

Jenže má-li mistrovství skutečně určit toho nejlepšího, nestačí na to dvoudenní soustředění, navíc jsou-li na programu i jiné hry. Takový kvalitní zápas v BattleTechu trvá několik hodin. A soupeři by měli odehrát několik různorodých scénářů, aby se ukázala jejich skutečná kvalita.

Znovu se ohlížím za šachisty. Tam mistrovství probíhá pomocí pásmových a mezipásmových turnajů, které se hrají na určitý počet zápasů. Nejlepší postupují výš a výš, až nakonec vítěz má právo vyzvat na souboj úřadujícího mistra světa.

Myslím, že něco podobného by šlo uspořádat i v BattleTechu. Pásmové turnaje by byly územně rozděleny, takže by jejich účastníci nemuseli daleko dojíždět, ba dokonce by ani nemusely mít přesný termín. Stačilo by, kdyby byly zadané časové limity – do tehdy a do tehdy musejí být odehrány zápasy 1., 2. či 3. kola, respektive zaslány protokoly o zápasech na ústředí. V úvodních kolech by organizátorům mistrovství zřejmě nezbývalo nic jiného, než se spoléhat na poctivost hráčů, neboť by nebylo v jejich silách na každý zápas vysílat svého rozhodčího.

Nejlepší by pak postupovali do mezipásmových turnajů, přičemž počet stupňů by byl stanoven podle počtu účastníků. A na GameConu by se mohli utkat třeba čtyři nejlepší o skutečný titul Mistra ČR v BattleTechu.

Taková je moje představa. Teď jde o to, co si o tom myslíte vy, hráči. Je to uskutečnitelné? Jste ochotni se takové dlouhodobé akce zúčastnit, věnovat jí svůj čas a něco do toho investovat? (Vstupní poplatek, neboť z něčeho se bude muset hradit poštovné a náklady na tisk materiálů - jaká výše by pro vás byla snesitelná? Jízdné, protože občas budete muset někam cestovat. Případné ubytování při mezipásmových turnajích. A tak podobně.) Zajímaly by mě vaše názory, nápady a připomínky. A hlavně předběžné přihlášky. Protože na počtu účastníků záleží, kdy a jakým způsobem se akce rozjede.

Opravník obecně oblíbených omylů

Jan „Gilhad“ Obdržálek a Jiřina „Aquila“ Vorlová

V tomto čísle bychom rádi varovali před chybami, jichž se někteří hráči BattleTechu dopouštějí.

První okruh chyb se týká **vyhodnocování poškození**. Jak známo, fáze útoku palbou i fáze fyzických útoků má tři podfáze: určení cílů, vyhodnocení zásahů a projevení se účinků. Nejprve oba hráči postupně pro všechny své OBRy nahlásí, na jaké cíle a jakými zbraněmi, respektive jakým fyzickým útokem zaútočí, popřípadě oznámí, že OBR útočit nebude. Teprve po nahlášení všech útoků a jejich cílů v příslušné fázi se provedou potřebné hody kostkou, vyhodnotí se zásahy a zaznamená se poškození do palubních karet OBRů. A až v samotném závěru fáze se projeví veškeré účinky poškození, OBR přijde o zbraně, končetiny, chladiče, warrior omdlí, hráč musí házet na řízení a podobně.

V praxi to znamená, že v okamžiku nahlašování cílů a útoků hráč nezná výsledek útoků, již dříve v této fázi nahlášených. Nemůže tedy řídit palbu stylem: „*Čert* střílí na *Zlobra*.“ Chřestění kostek... „Vrhačem mu ustřelil hlavu, a tak RDD-5 budu střílet na *Vosu*.“ Chřestění kostek... „Už je po ní, a protože střední lasery nemají nikoho v dostřelu, nechám je vychladit.“ Hráč nejdříve musí nahlásit zbraně a cíle: „*Čert* střílí na *Zlobra* vrhačem částic, RDD-5 a třemi středními lasery.“ Případně lze po dohodě používat formulace typu: „*Čert* střílí na *Zlobra* vším, co má.“

Pak se teprve vyhodnotí zásahy. Chřestění kostek... *Čert Zlobrovi* ustřelil vrhačem hlavu.„ Chřestění kostek... “RDD-5 mu zničily levou nohu.„ Opět chřestění kostek... “A všechny tři střední lasery zasáhly pancíř trupu.„ Chřestění kostek... “*Zlobr* zničil *Čertovi* laserem jedna čidla....„

A nakonec se zásahy projeví. *Čert* má +2 ke střelbě, *Zlobr* je zničen, a kdyby nebyl, házel by si na řízení s postihem za ustřelenou nohu a 20 a více zásahů v jednom kole. *Čert* bude na konci kola navíc zbytečně přehřátý a vyplýtval salvu RDD-5. Nehrají-li hráči nějaké tažení či turnaj, v němž závisí i na celkovém poškození OBRů a opravách, mohou si samozřejmě vyhodnocování dalších poškození *Zlobra* s ustřelenou hlavou odpustit, nicméně *Čertovo* přehřátí a vyplýtvaná munice se zaznamenat musí.

Ještě připomeňme, že při vyhodnocování kritických zásahů paží, trupu a boků se háže postupně dvěma kostkami. Padne-li na zásah *hoď znovu* nebo zásah již zničené pozice, háže se opět dvěma kostkami. Například při kritickém zásahu

trupu padne 5 a 1, ale gyro na této pozici bylo již dříve kriticky zasaženo. Hráč háže znovu a padne 2 a 6, což znamená další zásah do gyra na jiném místě.

V souvislosti s kritickými zásahy ještě dodejme, že pokud v dané oblasti (ruka, noha, bok) již není žádná nezasažená kritická pozice, přenáší se kritické poškození do další oblasti, ledaže by byla celá oblast tímto zásahem zničena (ustřelena).

Po vyhodnocení všech útoků teprve vstupuje věškeré poškození v platnost. OBR se přehřívá, pilot si háže na řízení, případně i na vědomí. Přitom se již započtou všechny postihy z důvodu poškození v této fázi. Účinky poškození ve fázi útoku palbou se samozřejmě projeví i v následující fázi fyzických útoků.

Druhý okruh chyb se týká akcí ve **fázi pohybu**. Na začátku fáze hráč oznámí, jakým způsobem se OBR bude pohybovat, zda to bude chůze, běh nebo skok. Má to vliv na počet bodů pohybu (BP) v tomto kole. Pokouší-li se například ležící OBR na začátku kola vstát, musí typ pohybu oznámit ještě před prvním hodem na řízení. Tím je tedy již předem bez ohledu na úspěšnost pokusu o vztyčení dán počet možných BP OBRa (a tedy i počet možných pokusů o vztyčení), případně postih k palbě za pohyb, přehřívání za pohyb a podobně.

BP běhu se vypočítávají z BP chůze, a sice jako jedenapůlnásobek, zaokrouhleno nahoru. Má-li OBR nějaké postihy k pohybu, tj. sníží-li se jeho BP chůze, musí se znovu přepočítat i BP.

Velkou výhodou je pro OBRy se zdvižnými tryskami možnost skoku. Počet BP skoku je dán počtem funkčních trysek. Je třeba si uvědomit, že ve vodě nelze trysky používat, takže při skoku z hloubky 1 lze použít pouze trysek na trupu a bocích a z vody hloubky 2 a více nelze skákat vůbec. Rovněž ležící OBR nemůže trysky použít. A na závěr dodejme, že OBR může přeskočit nejvýše takový rozdíl úrovní, kolik BP skoku má. Nepoužitelná tryska (ať již z důvodu kritického zásahu nebo dočasného umístění pod vodou) tedy snižuje nejen maximální možnou délku skouku, ale i jeho výšku.

S pohybem souvisí i poslední omyl, s nímž jsme se u hráčů setkali. Týká se bonusu -4 při palbě na **nepohyblivý cíl**. Za nepohyblivý cíl se ovšem nedá považovat OBR, o němž hráč pouze prohlásí, že v tomto kole zůstává stát a nepohybuje se. Takové dvanáct metrů vysoké monstrum takticky ovládá asi třicetimetrové okolí. I v případě, že se nehodlá v danou chvíli přemístit, vykonává zkušený warrior rutinně řadu drobných pohybů, jimiž uhýbá před nepřátelskou palbou a sám si hledá vhodnou palebnou pozici s co nejlepším rozhledem. Teprve v okamžiku, kdy je pilotovi tato činnost znemožněna (tím, že se odstaví reaktor nebo warrior omdlí), stává se OBR tzv. nepohyblivým cílem. Jinak se za nepohyblivý cíl nepovažuje ani OBR, který se již deset kol nehnul ze svého hexu, kde leží s ustřelenýma nohama a zničeným gyrem, a během posledních kol se ani nepootočil.

Jednobarevné balíčky

- zelená

Luděk „Ferda“ Motyčka

S novým číslem Dechu draka se vrátíme ke staršímu, avšak stále oblíbenému tématu. Jednobarevné balíčky se objevují neustále, dalo by se říci, že někdy dokonce častěji než vícebarevné. Není se také čemu divit, vždyť v takovém případě se nemůže stát, že nepřijde ta správná mana, takže samotné hraní balíčku je o dost jednodušší. Navíc se k tomu přidává i psychologická stránka věci, protože někteří hráči nedají na tu svou barvu dopustit a hrají ji, děj se co děj. Směle můžeme říci, že nejjednodušší úlohu měli hráči celobílých weenie balíčků (přezdívaných též „knechťárna“). Pro bílou barvu mluvila její všestrannost a domnívám se, že nebudu sám, když ji obecně označím za v současných podmínkách nejsilnější barvu. V bílé barvě najdeme řešení pro jakýkoli problém, počínaje *Armageddonem*, přes stále dominantní

Swords to Plowshares až k nejuniverzálnější kartě v Magicu, kterou bezpochyby *Disenchant* je. Těsně v závěsu za bílou jsou celočerné balíčky, které však při vhodném mixu karet dokonce překonaly i celobílé decky. Tak se také stalo v době panování *Necropotence*. Velkou slabinou černé barvy je však neschopnost poradit si s enchantmenty a artefakty, proto si také často sama vypomáhá použitím artefaktů, za všechny uvedu třeba *Nevinyrral's Disk*.

Ve zřetelném pozadí jsou, jak co se týká obliby i použití, balíčky celočervené a celomodré. Obě tyto barvy byly v určité době na výsluní, červená dříve, modrá v době nedávné, žádné se však nikdy nestaly dominantními. Největší slabinou celočervené je *Circle of Protection: Red*, kterého se zbavuje jen s obtížemi a s pomocí artefaktů (*Anarchy* se brzo stane minulostí), stále se však objevují variace ať již Sligh decků, či jednodušších ohňomilných balíčků. Proti modré dříve mluvila neschopnost účinné obrany proti zemím, ať již proti *Mishra's Factory* nebo *Kjeldoran Outpost*, čas (zosobněný DCI) a *Political Trickery* však tuto mezeru bezpečně zacelily. Stále však zůstává nejpomalejší ze všech barev, i když nedávné úspěchy ať již Browse decků, či balíčků nazývaných pro nasazení velkých létajících bytostí „Big Blue", ukazují, že ne vždy to je překážkou.

Ze všech barev nám tedy zbývá barva poslední, kterou je zelená. Dříve byl mezi hráči rozšířen názor, že zelená je barva pro sebevrahy, dnes se však zdá, že toto tvrzení dávno neplatí.

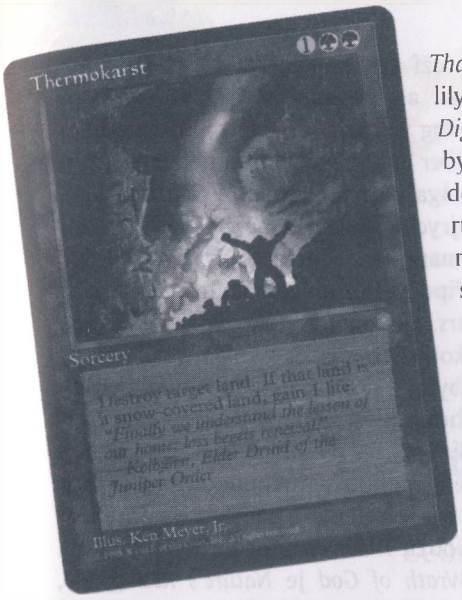
První úspěchy celozelených balíčků jsou spojeny s jarní kvalifikací na pařížský Pro Tour, kdy v okolí Chicaga začal slavit úspěchy balíček nazvaný The Green Machine. Jméno to bylo skutečné příhodné, protože balíček byl založený na kombinaci karet *Sylvan Library*,

The Green Machine

3 Llanowar Elves
3 Fyndhorn Elves
2 Nature's Lore
- zrychlení
3 Thawing Glaciers
2 Soldevi Digger
2 Sylvan Library
- „strojek"
4 Uktabi Wildcats
4 Waiting in the Weeds
2 Jolrael's Centaur
- hrozby
4 Thermokarst
4 Fallow Earth
4 Nevinyrall's Disk
1 Strip Mine
3 Stunted Growth
- narušení soupeřovy hry
19 Forest
1 Zuran Orb

Celkem 61 karet

Sideboard:
2 Jolrael's Centaur
3 Aelopiles
1 Woolly Spider
3 Seeds of Innocence
2 Crumble
2 Tormod's Crypt
1 Jester's Cap
1 Tornado



Thawing Glaciers a *Soldevi Digger*. Tyto karty dovolily získat klíčové karty dříve a navíc s pomocí *Diggera* i několikrát. K plnému pochopení, proč byl tento balíček tak úspěšný, je nutné si uvědomit, že v tehdejší době gradovala obliba různých lock-decků,, ať již Prison, Turbo Prison nebo Turbo Stasis. Proti nim však měla zelená skutečně skvělé zbraně, z nichž nejpádnější byla kombinace landdestrukce se zpomalováním protihráče pomocí *Stunted Growth*.

Takto připravený balíček skutečně fungoval výtečně a ještě v současnosti ho lze s určitými úpravami úspěšně hrát. Vývoj však šel nezadržitelně dál a další impuls pro balíček znamenalo uvedení **Weatherlight**, které přinesly několik zajímavých zelených bytostí. S blížícími se národními mistrovstvími začalo mnoho lidí experimentovat a jedním z nich byl i Bill Macey, jehož zelený balíček v sobě spojoval rychlost, odolnost proti *Serrated Arrows* a stabilitu proti lock-deckům. Mnoho lidí tehdy očekávalo s návratem **Ice Age** i návrat Prisonu. Balíček si vedl poměrně dobře, avšak stále měl několik slabin. Největší z nich bylo prvotní zaměření proti lock-deckům, které se hrály poměrně řídce. Chvíli po národním mistrovstvím se však balíček změnil ve smrtelnou zbraň. Vše bylo způsobené vyřazením antilockových karet a nasazením oblíbeného *Winter Orbu*. Po úpravě pak balíček vypadal tak, jak si jej můžete prohlédnout na následující straně.

Tento balíček měl oproti ostatním výhodu obrovské rychlosti a navíc maximálně těžil z *Winter Orbu* díky minimálním nárokům na manu a skvělé kombinaci s *Quirion Rangerem*. Podobně postavený balíček se dostal mezi poslední čtyři na posledním mistrovství světa.

The Green Machine II („Fretky")

4 Llanowar elves
4 Quirion rangers
4 Ghazban ogres
4 Rogue elephants
4 Giant growths

4 Spectral bears
2 Harvest worms
4 River boas
4 Winter orbs

2 Llurgoyf
2 Bounty of the hunt
2 Jolrael's centaurs
1 Hurricane
1 Nature's resurgence

2 Hearts of yavimaya
16 Forests

Celkem 60 karet

Sideboard:

2 Serrated arrows
3 Uktabi orangutan
2 Emerald charm
2 Tranquil groove
2 Blossoming wreath
1 Llurgoyf
4 Whirling dervish

Stejně těží ze skutečnosti, že zelená má v současnosti asi nejlepší bytosti za poslední dobu. *Whirling Dervish* je skvělý proti černým balíčkům, *River Boa* je pak akutní nebezpečí pro modrého mága. *Rogue Elephant* a *Ghazban Ogre* jsou pak nejrychlejší a nejnebezpečnější bytosti za jednu manu ze všech současných. Když k tomu připočteme univerzálního *Rangera* a *Spectral Bears*, zjistíme, že takový balíček může zvítězit dokonce do čtvrtého kola. Avšak nejsou zde jenom bytosti pro začátek, ideálními bytostmi pro rozhodnutí vyrovnané hry je vedle *Llurgoyfa* zejména *Jolrael's Centaur*. A nejsou to jen bytosti, které mohou nerozhodnou hru zvrátit v prospěch hráče zeleného balíčku. Na doražení je možné použít *Hurricane*, ideální odpovědí na soupeřův *Wrath of God* je *Nature's Resurgence*, která dovolí dolízat zpět karty za bytosti v hrobě.

Sideboard je pak výrazem skutečnosti, že kromě bílé je i zelená barvou, která dokáže zvládnout cokoli. V případě artefaktů, je nasazen *Uktabi Orangutan*, na nepříjemné enchantmenty je používán *Tranquil Groove* a *Emerald Charm*, *Blossoming Wreath* je pak namířen zejména proti celočerveným ohňomilným balíčkům. Na soupeřovy bytosti je možné použít *Serrated Arrows* a je-li soupeřův balíček černý, pak je ideální odpovědí *Whirling Dervish*.

Největší výhodou tohoto balíčku je však skutečnost, že ani po vypadnutí **Ice Age/Homelands/Alliances**, nebude balíček odepsán, protože za vypadnuvší karty lze velice snadno najít náhradu. Že by zeleným balíčkům patřila budoucnost? Nechme se překvapit.

Azrael's Tear

Leoš Troníček

Hra *Azrael's Tear* se objevila před nějakým časem na světovém i našem trhu. Ač v té době chválena, dnes je tato hra tak trochu ve všeobecném pozapomnění. Kdekdo zná *Doom* či *Quake* a podobné bezduché záležitosti. Přitom *Azrael's Tear* snese srovnání i s takovým velikánem, jakým je *System Shock*. Proto jsem se rozhodl napsat recenzi právě o téhle hře. Srovnání se *System Shockem* jsem nevybral náhodně, jde totiž o stejný herní systém. Ve vektorovém prostředí, viděném z vlastního pohledu, hráč prožívá dobrodružný příběh s akčními prvky. U *Azrael's Tear* spíše převažuje ta dobrodružná složka. Takže zapomeňte na všechny *Quaky,* a kdo je schopen alespoň na chvíli odložit brokovnici a prožít si pořádnou porci dobrodružství, nechť mě následuje do míst, kde by se měl podle všeho skrývat Svatý grál.

Všechno začalo tím, že jste obdrželi dopis. Tento dopis měl být odeslán, jestliže se majitel po čtyři dny nevrátí. Jak patrno, nevrátil. Píše vám, že „kápnul na něco opravdu velkýho". Popisuje, jak strávil spoustu času ve starých knihách, kde postupně skládal střípky celé skládanky vedoucí až k hrobu rytíře, o němž se zmiňují dokumenty o 600 let starší než je letopočet smrti na náhrobní desce. Zde nalezl střípek poslední. Na zkorodované desce pod vrstvou hlíny byl ještě stále čitelný nápis „Odpověď, kterou hledáš, leží blízko mého srdce". A tak ještě za šera

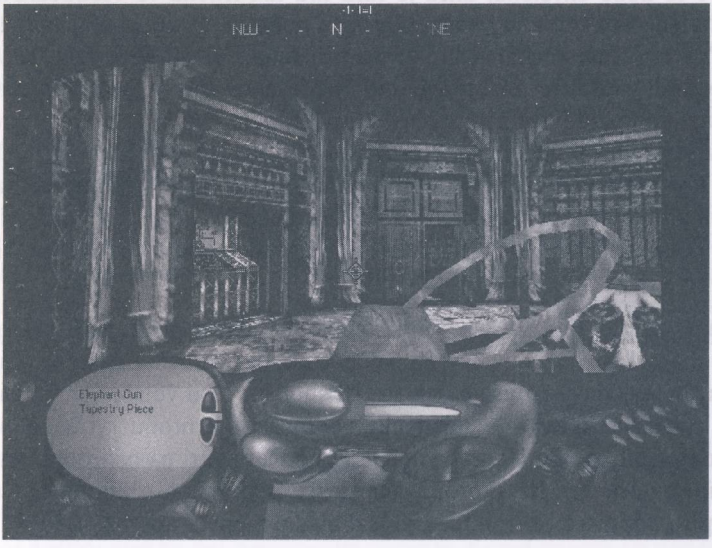
se prokopal do rakve, kde nalezl kovovou nádobu se závětí. Tu přeložil a zjistil, kde se nachází Svatý grál. Kopie testamentu byla přiložena. Teď vám nabízí, že jestli mu přispěcháte na pomoc, pak se o zisk podělíte. Ale pozor! Ne všechno je takové, jak se na první pohled zdá.

Proto se ocitáte v chrámu Aeternis, kde začínáte svůj příběh. Zde na vás tvůrci připravili obrovskou kupu různých pastí, puzzlů, hádanek a překvapení. Připravte se na prolézání úzkých chodeb hloubených ve skále i na obrovské místnosti plné překrásného středověkého zařízení. Mnoho věcí bude funkčních, některým však bude třeba trochu pomoci.

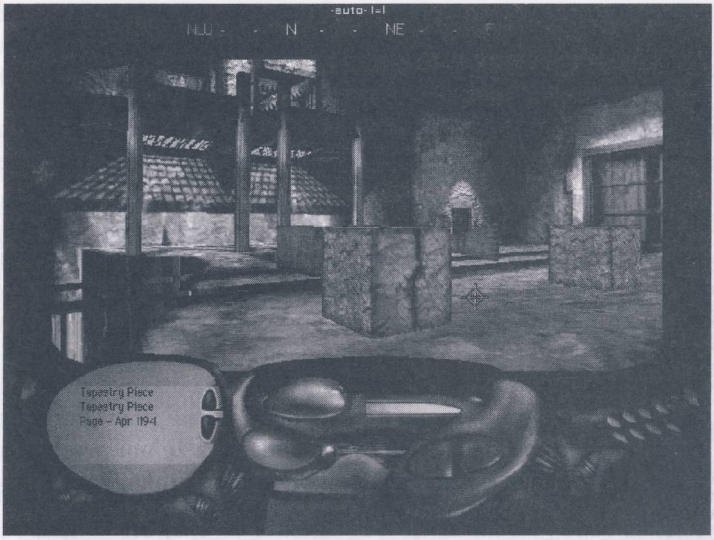
Nemyslete si však, že se tu budete potloukat sami. Potkáte vyhynulá zvířata, neživé i konkurenci. V tom posledním případě se dostane ke slovu i vaše zbraň. Ale jak už jsem řekl, není to žádná střílečka, proto zbraň je určena pouze pro vlastní sebeobranu a tomu odpovídá i nízký počet nábojů. Smrt tedy číhá spíše v různých pastech nebo se dostavuje po neopatrném lezení ve výškách.

Komunikace s ostatními obyvateli probíhá tak, že vy kladete otázky, které se vám objeví jako možnosti na obrazovce, a dotazovaný odpovídá slovem. Protože odpovědi nejsou doprovázeny titulky, chtěl bych předem odradit hráče, kteří anglicky nerozumí. Na druhou stranu je tu možnost si odpověď znovu přehrát, čímž je zabráněno, aby vám něco v odpovědích uteklo.

Jak jsem se zmínil, celý svět je vektorový, potažený vzornými texturami. Místnosti a chodby jsou precizně nadesignovány s řadou funkčních prvků. Celé zobrazování má ale dvě chybičky. Tou první je občasné borcení textur, které není zas tak



hrozné, a tou druhou je velká náročnost na výkon počítače. Pro hru v nejlepším rozlišení bych doporučil alespoň Pentium 166 s minimálně 32 MB RAM. Naštěstí tvůrci o této slabině věděli a do programu přidali jak možnost zmenšit okno, tak snížit zobrazovací rozlišení. Abyste nebyli ochuzeni v nižších rozlišeních o krásné detaily podzemních komplexů a přitom mohli plynule chodit, je zde možnost nastavení automatického módu, který v případě, že se pohybujete, zapne nižší rozlišení a v momentě, kdy se zastavíte, nastaví vyšší.



Po celou dobu pobytu v zatuchlých prostorách chrámu vám bude na pozadí hrát stylová hudba a vše bude ozvučeno perfektními zvuky. Mluvené slovo je také na výbornou. K ovládání hry se používá pouze myš, což ho činí příjemně jednoduchým. Po najetí kurzorem na nějak použitelnou věc se kurzor změní podle toho, co lze s daným předmětem dělat. O většině věcí si lze také pomocí kurzoru zjistit bližší informace. Poslední věcí, o které se zmíním, je animace třírozměrných postav. Všechny jsou velmi realistické a do podrobna odkoukané ze života. Zabité zvíře sebou ještě chvíli škube, člověk jdoucí po tenkém trámu udržuje rovnováhu apod.

Tato hra i přes svojí hardwarovou náročnost je tím nejlepším z RPG adventur na současných počítačích. A až budete procházet dávno zapomenutými místy a řešit stovky let ztracené hádanky a zkoušky v napětí, co přinese okamžik příští, věřte, že si na nějaké pomalejší zobrazování ani nevzpomenete.

Azrael's Tear, výroba Intelligent Games, distribuce Mindscape. Systém PC CD-ROM, MS DOS i Win95, min. požadavky CPU Pentium 60 (166 vřele doporučeno), 16 MB RAM, 25 MB HDD.

Může si mág podrobit postavu, která je již podrobená jiným mágem? Pokud ne, může s ní alespoň vstoupit do mentálního souboje? Jaká potom bude pevnost či síla mysli takové postavy?

Když si mág podrobní nějakou postavu, její mysl zemře a zůstane jen tělo, do kterého vstoupí část mágova vědomí (k tomu je ovšem potřeba vydat tolik magů, kolik bylo třeba na odebrání životů podrobované postavě). Pokud se teď někdo další pokusí podrobenou postavu znovu podrobit, nebude při tom úspěšný, protože narazí na vědomí mága, kterého, jak známo, podrobit nelze. Nový útočník automaticky nepozná, že se v podrobovaném těle skrývá mágova mysl, může na to ale přijít například podle toho, že mu po jisté době marné snahy podrobit si skřeta začne být divné, že ten skřet je nějaký nepoddajný a že mu nesebral ani jeden život, když jiní skřeti padají k zemi většinou po prvním útoku. Pokud si to mágův hráč neuvědomí, může mu to PJ nějak taktně naznačit.

S podrobenou postavou je ovšem možné vstoupit do mentálního souboje. Potenciálního útočníka však musí nejprve napadnout, že se například ve skřetím těle skrývá mág, čili někdo schopný mentálně bojovat, a k souboji ho vyzvat. Síla mysli podrobené postavy je přirozeně rovna síle mysli mága, který v jejím těle přebývá. Pokud útočník v mentálním souboji nad tímto mágem vyhraje, může se rozhodnout, zda mágovi sníží životy, magenergii nebo dokonce stupeň inteligence. Otázkou ještě zůstává, komu budou životy, magenergie nebo inteligence klesat – podrobené postavě, nebo mágovi? Pokud se tedy útočník rozhodne snížit životy nebo magenergii, klesne počet životů či magenergie podrobenému tělu. Pokud se však rozhodne pro snížení inteligence, klesne inteligence samotného mága sídlícího v podrobeném těle!

Mág může podrobené tělo (skoro) kdykoliv opustit – nechat ho zemřít. Pokud se o to mág pokusí v souboji, musí to PJ oznámit před začátkem akce (či kola v základním soubojovém systému). Tuto akci (kolo) pak nemůže mág dělat nic jiného, nicméně zásah nebo zabití podrobeného těla v této akci již nemají na samotného mága vliv. Toto pravidlo se může zdát na první pohled nelogické a zbytečné, avšak

při bližším pohledu tomu tak není. Má především zabránit mágovi, který prohraje mentální souboj v podrobeném těle s někým, kdo se rozhodne snížit stupeň jeho inteligence, aby opustil podrobené tělo ihned poté, co útočník nahlásí, že snižuje mágovu inteligenci, avšak ještě před tím, než k tomu skutečně dojde.

Jak přesně funguje infravidění? Rozezná trpaslík jen chladnější či teplejší předměty, tvory, nebo i tvar terénu? Je infraviděním zjistitelná postava po vypití lektvaru mlhovina?

Infravidění je pro osoby, které s touto schopností nemají zkušenosti, jistě poněkud zvláštní a nepochopitelné. Dobrou představu však dává řada filmů, v nichž armáda, roboti i mimozemští tvorové infravidění s oblibou používají. Takovým klasickým snímkem je například Predátor.

Infraobrázek je vlastně soustava různobarevných ploch a skvrn. Ačkoliv pro obyčejného smrtelníka je rentgenový snímek či obrázek z tomografu záhadou, odborník v té změti bílo-šedo-černých šmouh nebo barevných map pozná hojící se zlomeninu a nádor na plicích. Podobně se v infravidění vyzná trpaslík. Schopnost trpaslíka orientovat se podle infravidění bych asi přirovnala k možnostem člověka ve velmi tmavé místnosti nebo za bezměsíčné noci v lese. Pozná, že ten předmět, který mu stojí v cestě, je nejspíš židle, že ten stín, co proklouzl kolem zdi, bude nejspíš kočka, že na stole je nějaké nádobí, ale po banánové slupce na zemi pravděpodobně uklouzne. V lese pozná, kde se před ním vine cesta, snad rozezná i louže na silnici podle tmavšího odstínu, pozná, jak vysoko rostou stromy, podle světlejšího pruhu nad cestou, pozná i to, zda cesta vede do kopce nebo z kopce a pravděpodobně nespadne do příkopu (je-li střízlivý), ale houby za takových podmínek rozhodně hledat nelze.

Dodejme ještě, že trpaslíkovo infravidění není nijak vynikající. Trpaslík se přece jen spíš orientuje obyčejným zrakem. Existují však tvorové, kteří mají infravidění daleko rozvinutější. Pro ně je orientace ve tmě prakticky taková, jako kdyby se normální člověk orientoval na světle.

Ještě k té mlhovině. V okamžiku proměny má mlhovina teplotu původní postavy. Pak se však postupně začne vyrovnávat s teplotou okolí. Asi po jedné směně je tedy mlhovina rozeznatelná stejně obtížně jako studenokrevný živočich.

Je-li do některé zbraně zaklet útočný démon proti magickým tvorům, lze jeho výhod použít i proti nemrtvým a neviděným, kteří jsou rovněž magickými tvory, nebo jsou proti nim určeni pouze jejich speciální démoni?

Samozřejmě lze. Démon proti neviděným reaguje pouze na neviděné, démon proti nemrtvým pouze na nemrtvé. Démon proti magickým tvorům se poprvé objevuje až ve vyšší sféře. Je mocnější, neboť působí proti všem magickým tvorům (tedy

i proti neviděným a nemrtvým. Na druhou stranu zase uživatel nepozná, před jakým konkrétním typem magického tvora ho démon varuje.

Jak funguje alchymistovo vidění magenergie? Určí alchymista pouze to, že v předmětu magenergie je, nebo určí i počet magů (s přesností na desítky)? Může alchymista tuto svoji schopnost využít i při boji s neviděnými? Vidí alchymista neviděného pouze v okamžiku, kdy se na něj soustředí, ale jakmile se neviděný pohne, alchymista ho ztratí z očí, nebo může pohyb neviděného sledovat?

S viděním magenergie se má situace následovně. Její spatření sice trvá jednu směnu, ale již dlouho před uplynutím této doby začíná mít alchymista přibližný a nepřesný pocit, kde a kolik magenergie se nachází. Čím déle nějaké místo pozoruje, tím přesnější se jeho pocit stává. Po jedné směně odhadne množství magenergie u menších dávek s přesností na desítky, u větších pak na stovky – tak jak jsou napsaná rozmezí pro jednotlivé pravděpodobnosti v PPZ, PPP i PPE.

Co se týká boje s neviděnými, bude mít alchymista díky své zvláštní schopnosti jakousi mlhavou představu, kde se neviděný nachází. V základním soubojovém systému to znamená, že bude mít postih -4 na obranu i na útok. V rozšířeném soubojovém systému je to poněkud jinak. alchymista dokáže určit polohu neviděného s přesností na jeden až tři sáhy (v závislosti na jeho magenergii – čím více jí neviděný má, tím přesnější je alchymistův odhad). Boj pak probíhá podle obvyklých pro boj s neviditelným protivníkem v rozšířeném soubojovém systému.

Výše popsaný postup platí v situaci, kdy je alchymista neviděným přepaden nenanadále. Obvykle tomu tak je. Může však nastat i případ, kdy alchymista má možnost neviděného (např. spící hrůzu v protějším rohu místnosti) před bojem celou směnu pozorovat. Pak samozřejmě ví zcela přesně, kde se neviděný nachází. V základním soubojovém systému nemá žádný postih, v rozšířeném má postih -2, ale zasáhne-li, zraní ho, jako by útočil bez postihu, a může se bránit, i kdyby neviděného nezasáhl.

Jakmile alchymista zjistí, kde se neviděný nachází (byť jen přibližně), může jeho pohyb sledovat, dokud neviděný nezmizí z jeho zorného pole (za rohem, alchymista se k němu otočí zády apod.). Pak se na jeho hledání musí znovu soustředit.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.

(Nejen) pro začínající PJ

2. část

Michal „Hobit“ Řeháček

Minule jsme si povídali o tvorbě zápletky pro samostatné dobrodružství, dnes se v seriálu pro Pány jeskyně zaměříme na tvorbu tažení. Nejprve si ale shrneme, v čem se tvorba dobrodružství a tažení vzájemně liší. Rozdíl tkví především v tom, že jeskyně je většinou malý, ale přitom uzavřený celek. Pro hraní dobrodružství v jeskyni potřebuje PJ vytvořit kromě jeskyně samotné hospodu (nebo dům starosty apod.), kde se dobrodruzi rozhodnou jeskyni navštívit, pár obchodníků, u kterých si mohou nakoupit vybavení, a knihovnu, ve které zjistí všechny potřebné informace, a říci přitom, že všechna tato místa jsou navzájem pospojována cestami, takže se mezi nimi lze vcelku libovolně pohybovat. Na dalších místech nijak moc nezáleží, protože postavy se tam nemají důvod vydávat (ovšem, jak už to tak bývá, postavy se vždy vydají tam, kam PJ nechce, aby se dostaly). Naproti tomu tažení pod širým nebem se odehrávají na velkém území, které mnohdy přesahuje hranice států. Díky tomu je při tvorbě tažení nutné mít vymyšlený celý tento svět, protože tím budou dobrodruzi cestovat, tam budou získávat informace, tam budou žít. Místa, která s tažením nějak souvisejí, bývají daleko od sebe a cestování mezi nimi je, narozdíl od jeskyně, nezanedbatelnou součástí hry. Proto si dnes také povíme o tvorbě světů pro tažení.

Tvorbou světů také začneme, protože Pán jeskyně si (až na výjimky) nejprve v obecné rovině „naplánuje" svět (s jeho historií, legendami, přibližnou mapou a popisem), a teprve potom začne vytvářet jednotlivá dobrodružství, která se tam odehrávají. V jednom světě se totiž většinou odehrává více tažení, která na sebe často navazují. Prvním důvodem pro to je fakt, že vytvořit celý svět je záležitost časově velice náročná (mnohem náročnější než vytvoření několika klasických jeskyní), a proto není v silách žádného PJ vytvářet pro každé dobrodružství samostatný svět. Dalším (a hlavním) důvodem je to, že dobrodruzi na vyšších úrovních, na kterých tažení absolvují, se rozhodnou usadit na jednom místě (například si postaví hrad). Většina dobrodružství, kterých se pak účastní, nějak souvisí s jejich územím nebo jeho okolím. Všechna bez výjimky se pak musí odehrávat v tomto jednom světě, protože pro postavy je to jediný svět, který existuje a který tudíž nemohou opustit.

Než se do tvorby světů pustíme, musím především upozornit nedočkavé PJ na to, že svět není možné tvořit „jen tak" nasucho jako jednotlivé jeskyně. Před tvorbou světa *musí* mít PJ alespoň přibližnou představu, jak by měl jeho svět vypadat, jaká dobrodružství se tam budou odehrávat, jak bude rozvinutý a další podobné informace. Proto si také povíme spíše o tom, co všechno musí PJ vymyslet, a odpovědi na otázky *jak to všechno udělat* spíše jen naznačím. Kvalita výsledného světa minimálně z padesáti procent závisí na těchto představách. Proto tady vůbec není na místě spěch; vše je nutné si velice dobře (to ovšem také znamená dlouho) rozmyslet. Také je vhodné nastudovat si v této souvislosti některé kapitoly a mapy ze zeměpisu a dějepisu, protože ty skýtají příklady takových, většinou dobře fungujících, světů a civilizací. Zeměpis poskytuje znalosti nezbytné pro vytváření samotného kontinentu (rozmístění pohoří, řek, podnebí), dějepis zase vědomosti o historii, politice a ekonomice rozličných říší.

Přibližnou představou o kontinentu, o které jsem se v minulém odstavci zmínil, konkrétně myslím informace o velikosti kontinentu, o rasách, které ho budou obývat, o celkové představě o osídlení (převážně divočina nebo naopak „velká" hustota obyvatel), o rázu podnebí a o některých dalších souvisejících faktech. Na vymýšlení zmíněných skutečností ale neexistuje žádný obecný návod, protože závisí jen a pouze na fantazii Pána jeskyně. Možností, jak svět utvořit, je totiž neomezené množství, a proto není možné sepsat nějaký seznam, ze kterého by si PJ vybral jako v případě zápletky pro samostatné dobrodružství. Povíme si tedy spíše o souvislostech mezi vymýšlenými skutečnostmi a o dalších faktech, nad kterými se musí PJ rovněž zamyslet.

Na tomto místě bych chtěl ještě upozornit, že kontinentem v tomto článku nemyslím pouze nějaký jednolitý světadíl, ale jakýkoliv územní celek, který PJ

tvoří, tedy například souostroví nebo náhorní plošinu, která je od ostatního světa oddělena vysokými pohořími, která se dají překročit jen podél několika odtékajících řek. Minimálně ze začátku je (kvůli menší náročnosti) vhodné tvořit kontinent, který je nějak výrazně oddělen od okolního světa a který naopak není rozdělen na menší části, jež by byly n avzájem odděleny.

Při úvahách o velikosti kontinentu by měl PJ vycházet hlavně z toho, k čemu všemu má tvořený kontinent sloužit. Pro potřeby jednoho či dvou tažení (což ale není moc běžný případ, jak jsem již naznačoval) stačí malý ostrov; naopak pokud PJ plánuje, že se někde ve vytvořeném světě dobrodruzi usadí a postaví si hrad (což už je běžnější), měl by být kontinent dostatečně velký na to, aby se na něj vešla všechna dobrodružství, která postavy ještě čekají. Rozhodně je lepší udělat kontinent větší a pak na něm nechat nějaká „bílá místa" než naopak. „Bílými místy" se stačí zabývat jen ve velice obecném měřítku; stačí vědět, jsou-li tam hory, nížina, velká řeka nebo jezero a je-li místo obydlené (a jakou rasou), protože na těchto skutečnostech závisí i ráz okolních míst. Podrobnosti (tedy mapa, rozmístění ras a obyvatel, státní uspořádání apod.) lze dodělat s přihlédnutím k aktuálním potřebám teprve tehdy, až to bude nutné. Většinou budou tato fakta dané dobrodružstvím, které bude PJ na nějaké „bílé místo" začleňovat.

Když PJ vytváří kontinent, rozhodně by ze svých myšlenek neměl úplně vynechat ani „zbytek světa". Svým kontinentem se samozřejmě bude zabývat mnohem podrobněji, ale o světě by měl mít alespoň takové informace, které se týkají možné interakce s kontinentem, který tvoří. To znamená, že by měl například vědět, jaké jsou nejobvyklejší způsoby cestování mezi oběma částmi světa (většinou to bude námořní doprava, v případě zmiňované náhorní plošiny nepříliš bezpečné a neprozkoumané cesty podél řek, vyloučeny ale nejsou například ani magické brány nebo kolonie orlů, kteří lidem za nějakou vhodnou protislužbu zprostředkovávají dopravu přes úžinu v oceánu, kterou není možno překonat jinak). Jednou z možností, jak o zbytku světa uvažovat, je také úplně ignorovat jeho existenci (před objevením Ameriky o ní Evropané také neměli ani tušení). Tuto možnost však moc nedoporučuji, protože pokud PJ při tvorbě kontinentu na nějakou důležitou věc zapomene (například neumístí jednu rasu), skýtá mu právě zbytek svět a dobrou možnost, jak chybu napravit (stačí například říci, že několik set příslušníků oné „zapomenuté" rasy, kteří teď žijí na kontinentě, kdysi dávno přicestovalo za vidinou lepšího živobytí „z dalekých končin" (stejně jako se kdysi Evropané vydávali za vidinou lepšího živobytí do Ameriky).

Při vymýšlení, jaké rasy budou svět obývat, musí PJ brát v úvahu přinejmenším složení družinky, pro kterou svět tvoří. Pokud zatím o družince nic neví

nebo pokud tvoří dobrodružství pro více družinek, musí počítat s tím, že budou zastoupeny všechny rasy. Každá postava musí odněkud pocházet, ať už z nějakého místa na kontinentu, které jeho rasa obývá, nebo odněkud „ze zbytku světa", odkud dejme tomu přijela za dobrodružstvím. Toto se samozřejmě netýká pouze vlastních postav z družinky, ale i všech ci zích postav, se kterými PJ nějak počítá. Pokud se tedy PJ rozhodne o zbytku světa vůbec neuvažovat, musí mít na svém kontinentě zastoupené všechny rasy, se kterými má nějaké plány – to ale většinou znamená *všechny* humanoidní rasy.

Určení rázu podnebí a povrchu úzce souvisí s představou o rozmístění ras. Každé rase totiž vyhovuje jiné podnebí a jiné podmínky. Například elfové nebudou nikdy žít v poušti, protože se tam prostě nebudou schopni uživit – jejich domovinou byl odjakživa les, který je živí a na který jsou zvyklí. Proto je nutné buď podnebí a geografické podmínky přizpůsobit rasám nebo naopak. V této souvislosti možná nebude na škodu připomenout si, jaké prostředí vyhovuje alespoň těm sedmi základním rasám z kapitoly Tvoje postava z Pravidel pro začátečníky (ty budou přece jenom nejrozšířenější). Elfové budou žít nejspíše v lesích či hvozdech, nicméně vyloučeny nejsou ani úrodné louky či údolí v okolí řek a jezer či na březích moře. Domovem trpaslíků vždy byly a budou hory, barbaři a zejména krollové sídlí v prostředí pro ostatní rasy nehostinném (hory, pustiny, tundry, stepi, polární oblasti). Hobitům nejvíce vyhovují zelená úrodná údolí či krajina podobného rázu. Kudůci mohou (vzhledem k tomu, že to jsou kříženci trpaslíků a hobitů) žít v úrodných nížinách stejně dobře jako v méně vlídných horách a podhorských oblastech. Nejméně starostí má PJ s lidmi, protože ti mohou žít v podstatě kdekoliv (stejně jako v našem světě) – od tropů až po póly.

Výše uvedená pravidla o rasách není ovšem nutné dodržovat do puntíku. Pokud bude nějaký národ nucen změnit podmínky svého života (například hvozd, ve kterém žili odjakživa elfové, bude vykácen lidmi), ve většině případů se, jak nás o tom přesvědčuje historie, novým podmínkám přizpůsobí. V uváděném příkladě s hvozdem by se pravděpodobně část elfů vydala do jiného hvozdu, ale část by jich zůstala a naučila by se obdělávat půdu, případně si našla jiný způsob obživy. Je ale nutné uvědomit si, že změny prostředí či klimatu jsou vždy velmi pozvolné; uváděný příklad s vykácením lesa je tedy reálný, naproti tomu změna lesa v poušť už spíše patří do oblasti čisté teorie. Ve skutečnosti by se taková veliká změna začala projevovat různými příznaky mnohem dříve, než by došlo ke konečnému zániku lesa, což by ale elfy přimělo k opuštění lesa již dávno před jeho zánikem. Vykácení takového hvozdu je záležitostí časově náročnou a elfové, samotný hvozd i druidové v něm žijící by jistě jen tak nepřihlíželi a vykácení se snažili zabránit třeba i za cenu velkého

krveprolití. Je tedy dost dobře možné, že elfové by se zániku svého domova vůbec nemuseli dožít.

Když už má PJ rozmyšlena všechna výše zmiňovaná fakta, jistě už také ví, jak přibližně bude kontinent vypadat; může se tedy pustit do kreslení první mapy, na které bude zobrazen jeho kontinent v celé své kráse. Tady ale opět naráží na několik problémů. Má nakreslit jednu mapu, na které budou zobrazeny všechny informace, nebo map několik, z nichž každá bude vypovídat o něčem jiném? Jaké značení má pro konkrétní informace používat? Má použít hexový nebo čistý papír?

Odpověď na tyto otázky se nám asi bude hledat lépe, když si shrneme, co všechno musí být na mapě (mapách) vidět. Kromě nadmořské výšky a povrchu (řeky, jezera, lesy) musí být z mapy patrné podnebí, rozmístění jednotlivých ras, dále pak státní uspořádání (tj. hranice států), města a cesty.

Asi nejlepší (ale také nejpracnější) možností je nakreslit si mapu kontinentu několikrát. Na každé mapě pak budou zobrazeny základní údaje (tj. obrys kontinentu, vodní plochy apod.) Jedna z map může navíc vypovídat o nadmořské výšce (pro každý stupeň použije PJ jinou barvu), na další mapě bude patrný povrch (tj. les, hvozd, tundra, step, obdělávaná půda, poušť apod.) Třetí a poslední mapa pak bude zobrazovat politické rozdělení světa spolu s údaji o ekonomice jednotlivých oblastí (tj. úrodnost půdy, způsob obživy – lov, rybolov, zemědělství, chov dobytka, řemeslná výroba, obchod). Je ale nutné vzít na vědomí, že čím více různých map bude zobrazovat jednu oblast, tím méně přehledná daná oblast bude.

Některé z informací uvedených v předchozím odstavci je možné při použití vhodného značení zakreslit i na mapy, které obsahují jiné informace (vrstevnice, symboly pro povrch či trochu nepřehledné šrafování či ohraničení pro rozmístění ras). Některé informace lze mít také zaznamenané na zvláštním papíře. K tomu se asi nejvíce nabízí informace o podnebí a o rozmístění ras, ostatní už méně.

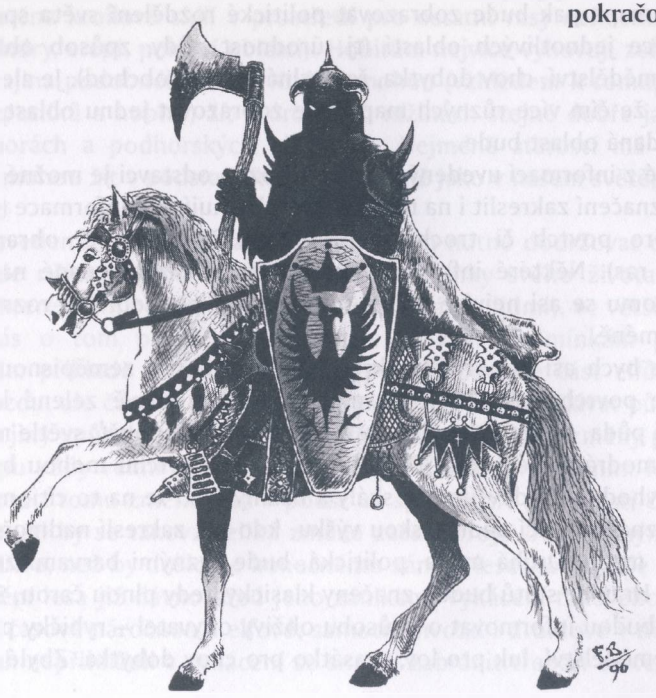
Nejvíce bych asi doporučil nakreslit jednu obecně zeměpisnou mapu, na které bude povrch zakreslený barvami (například tmavě zelené lesy, hnědá obdělávaná půda, světle zelené louky a pastviny, žlutá poušť, světle modrá sladká, tmavě modrá slaná voda). Další informace o povrchu mohou být značeny symboly – vhodné především pro skály a bažiny. Kdo se na to cítí, může přidat vrstevnice znázorňující nadmořskou výšku, kdo ne, zakreslí nadmořskou výšku na zvláštní mapu. Druhá mapa, politická, bude různými barvami znázorňovat různé rasy. Hranice států budou značeny klasicky, tedy plnou čarou. Symboly na této mapě budou informovat o způsobu obživy obyvatel – rybičky pro rybolov, klas pro zemědělství, luk pro lov, prasátko pro chov dobytka. Zbylé informace,

tedy především údaje o podnebí, budou zaznamenány na dalším papíře. Uznávám, že nakreslit uváděné mapy je velice náročné (především díky použití vrstevnic, které někdy mohou celkový dojem dost pokazit), ale výsledek určitě stojí za námahu. Mohu to z v lastní zkušenosti potvrdit.

Co se týká problému hexová mapa versus mapa na bílém papíře, doporučuji použít na mapy ve velkém měřítku (tj. mapy zobrazující celý kontinent nebo jeho větší část) bílý papír, protože v tomto případě asi výhody hexového papíru nebudou příliš využity (tj. slušná metrika a rozdělení mapy na oblasti). Naopak mapy, které je potřeba mít rozdělené (například kvůli ekonomice), je samozřejmě vhodné kreslit na hexovou mapu (v některých případech je možné použít i mapu na bílém papíře rozděleném na obdélníkov é segmenty podobně jako v atlasech a mapách našeho světa). V případě, kdy je nutné často měřit vzdálenosti, je pak situace jasná – metrika hexového papíru je prostě nepřekonatelná.

Povídáním o mapách tento díl končí. Příště si budeme povídat o ekonomické a politické situaci, o základním konfliktu a už se také dostaneme ke tvorbě vlastních tažení

pokračování příště



Fourth Edition ● 1604

BATTLETECH®

A GAME OF ARMORED COMBAT

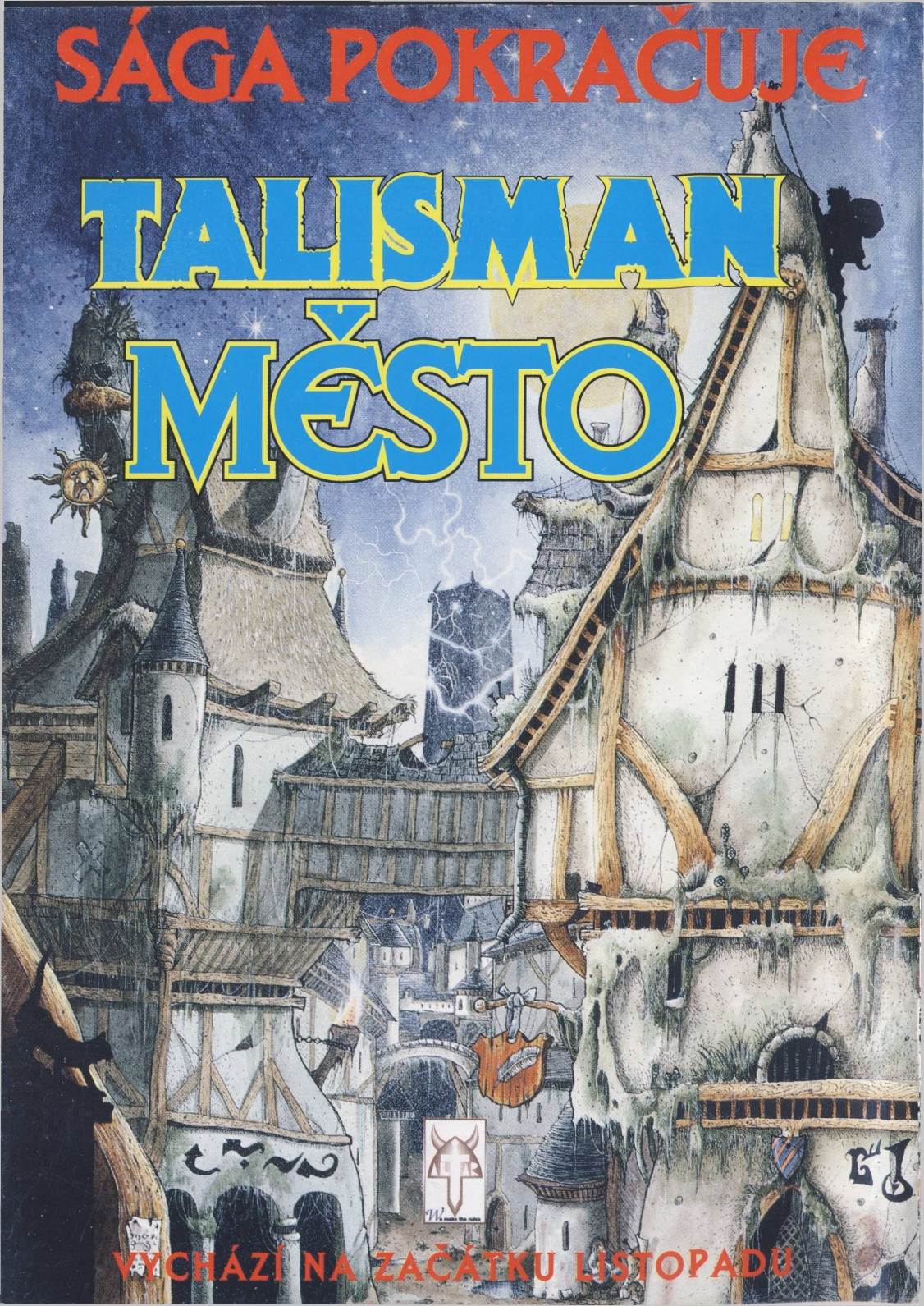
BATTLETECH SE VRACÍ

NOVÁ ČESKÁ VERZE VYCHÁZÍ V LISTOPADU

PRO MAJITELE 3. EDICE SLEVA 30%

SÁGA POKRAČUJE

TALISMAN
MĚSTO



VYCHÁZÍ NA ZAČÁTKU LISTOPADU